昭和63年10月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第10号通巻25号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト



ついに成功!! グラII開発インタビュー

秋です燃えます!!

ロストワールド ド迫力！360度シューティングゲーム／**地獄めぐり** アイテムの法則大公開

ギャラクシーフォースII これで異次元空間だ

メルヘンメイズ 鏡の国の平和を取り戻せ！

迷宮島 根強い人気だ やめられない

スカイソルジャー ボスを倒せ！ 1コイン攻略

魔魁伝説 隠されたナゾを見つけろ

これだ！やるぞニューゲーム

完全3D体感ゲームだ
パワードリフト

MTJゲームの挑戦
サイバリオン

手ごわいぞ／ギャングを追え
最後の忍道／クレイジーコップ

フルスロットル第2弾／パラデュークII
チェイスHQ／爆突機銃艇

気合弾も撃てる！
コブラコマンドー

仲間たちを救出せよ
ニュージーランドストーリー

近未来最強忍者ゲーム
ストライダー飛竜





ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

ソウル88記念
オリンピックゲーム勢ぞろい

ぜんじの集中講座
ゲームが10倍うまくなる法

1988 10
定価480円



ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

プログラマー
キャラクター達の生みの親。コミカル&リアルに刺激的な画面をバンバン創ろう。

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②アニメーター
＊①②はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（OSのアッセンブルのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。
【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30〜18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分

【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資 本 金／1000万円 年商4億283万円 （62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他 事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

■企画応募説明

●あなたの夢を形にしてお送り下さい。●書式は自由。オリジナルに限ります。●採用分に関しては当社規定により報酬を差し上げます。●なお応募の書類等は返却できませんのであらかじめ御了承下さい。

プロ・アマ問いません。

アニメーター
テレビゲームの中枢部。頭をひとひねりもふたひねりもして、傑作を創ろう。

SYSTEM V
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279


キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
CHASE H.Q.™
チェイスH.Q
犯人を捕まえろ!!
STAGE 1 COMPLETE!
今までのドライブゲームでは、物足りなかった君に！このゲームは君が刑事になって犯人を捕まえる事が目的だ。犯人車を発見したら、思いっきり体当りを繰り返してダメージを与えよう。やつがギブアップしたら逮捕だ!! ナンシーからの無線指示も聞き逃せないゾ！
体験新境地
ニュージーランドストーリー
THE NEWZEALAND STORY
かわいいけどスッゴイメイズ!!
ちょっとかわったニュージーランドの風景の中で、仲間達を助けるために、プレイヤーティキが海へ空へと駆けめぐる、ウルトラ・スーパー・ミラクル・メイズ。可愛くも手強い敵と、イタそうなトゲの中を、君はどう進むか？
株式会社タイトー
本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)264-8611

INSERT COIN

「栄光のハイスコアラー」は今のところ、トッププレーヤーの「MTJ」さんです‼

さぁ、みんなで「MTJ」さんのスコアをぬり変えちゃえ‼ レッツ、トライ‼



タイトルを含むデモ。ファイヤーボタンを押すごとに変わる。ATARI社のゲームによく見られた手法だ。

《実戦編ベスト5‼》			《基礎編ベスト5‼》		
1.	596300	MTJ	1.	393900	IKM
2.	489000	I. F	2.	373730	MCD
3.	339640	ISI	3.	181800	HKD
4.	221220	OGR	4.	161600	KOH
5.	183180	YAC	5.	59630	ETC

本日の《総合1位》は、実戦編・MTJさんの、596300点です‼

サイバリオン

バブルボブルやレインボーアイランドなどで知られるゲームデザイナーのMTJ氏の最新作。今回はバブルボブルのイメージとはまったく違う不思議なアクションゲームだ。

ルールはダメージ制だ

プレイヤーの竜（サイバリオン）を操作して、迷路を突破し、迷路の奥にいるボスキャラを倒すことが目的。

竜はダメージ制で、7回まで敵の攻撃に耐えられる。ダメージをくらうと、しっぽの方から色が金色からにぶい赤色に変わっていき、残り3ダメージの所までくると警告があり、トータルで8回ダメージをくらうと、竜は大破してしまう。

ダメージの回復は、敵を倒した時に出現する「ピド」を取れば回復する。ダメージは、敵や敵弾との接触した場合は1ダメージ。沼に入ってしまった場合は、時間と共にどんどん減っていく。迷路の壁にぶつかってもダメージは減らない。

また、タイム制限もあり、タイム内にボスキャラを倒さないと、やはり大破してしまう。

全5面あり、クリアするとエンディングがあり、その時点で終了。



これがプレイヤーの竜（サイバリオン）だ。

操作は単純

操作は、トラックボールとボタン1つ。

トラックボールは竜をコントロールするのに使い、ボタンはブレスを吐く。実戦編では、特殊武器の発射にも使う。

ブレスを吐く時は、ボタンを押しっぱなしにする方がよい。連打をすると、ブレスの出が悪い。ただし、ブレスは吐きっぱなしだと画面下にある〝F－RE〟のゲージがどんどん無くなっていき、火の勢いが弱くなり、しまいには全然吐けなくなる。

〝F－RE〟のゲージを回復するには、竜を移動させれば回復する。回復のスピードは竜のスピードと関係していて、竜を素速く移動させれば回復するスピードも速いのだ。

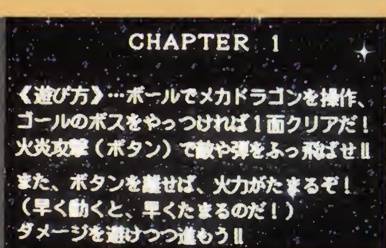
基本的な操作はたったこれだけ。いかに、竜をコントロールできるかがポイントだ。

まずは基礎編から

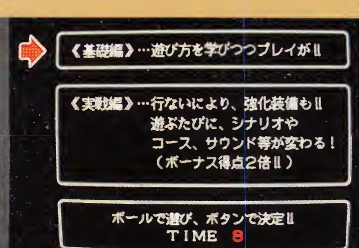
サイバリオンは、操作に慣れが必要なので、最初から難易度を選べるようになっている。

難易度は基礎編と実戦編の2つ。実戦編では得点が2倍になる。

実戦編はあとで触れるとして、基礎編は、基礎と言うだけあってやさしくなっている。面クリアすると、色々なことを教えてくれるし、ゲームオ



基礎編の1面。ボタンを押せば飛ばすこともできるが、まずは読んでおこう。



難易度を選ぼう。初めてPLAYする人はもちろん基礎編からだ。



レーザー状のものを出しているのが破壊できない敵。画面の右に見える飛行機みたいのが壊せる敵。

ーバーになると、次回のために注意することなども教えてくれる（実戦編でも同じ）。
　まずは基礎編で色々なことを覚えて、操作にも慣れてしまおう。なんていったって実戦編の方がおもしろいのだから…。

敵キャラ

　ボスキャラを除けば、大きく分けると2種類しかない。一つが何の装甲もしていないタイプ（破壊可能）、もう一つがバリアを張って障害物になっているタイプ（一部を除いて破壊不可能）とに分けられる。
　前者は、主に画面を動きまわり弾を出してくるのがほとんど。全て、竜のブレスで一撃で退治できる。敵を倒せば、1匹1匹が「フォルトロン」か「ビド」を出す。
　後者の方は、主に壁にはりついて動いているか、止まっていて弾を出してくるものが多い。また、一定地点を行ったり来たりしている物や（この敵だけ消滅させられる）、いきなり出現して一定時間で消えてしまう物（ブレスでは壊せない）もいる。
　その他、通常の迷路で出現する敵は、メカスカル（ガルスト）と言う永久パターン防止に近い存在のキャラクターがいる。こいつは、同じ地点にずっといたり、迷路を逆戻りしたり、タイムが100秒を切った時に画面の外から出現する。ブレスではじき飛ばすことはできるが、破壊はできない。

ざっとアイテムの紹介

　銀色の敵や、ボスキャラを、倒すとアイテムが出現する。



右が「フォルトロン」で、左が「ビド」。アルカノイドの敵に似ている!?

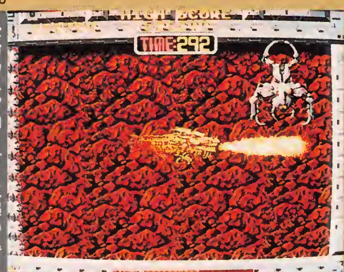
●フォルトロン…ただの点数だが、取りのがさないでどんどん取っていくと点数が倍々になっていく。50点からスタートし、MAXが基礎編では51、200点、実戦編では10万点まであがる。MAXまで行くと、また50点からになる。
●ビド…ダメージ回復になる。回復する量は1・2・3・MAXの4つ。取るまでわからない。
　この他にも、実戦編では様々なアイテムがあるらしい。

ボスの紹介&攻略

　まずは基礎編のボスを紹介しよう。ここで紹介するボスは、実戦編でも登場するが、実戦編ではパワーアップしている。
　なお、ボスと対決する時は完全な密室となるので逃げ道はない。
●アーマックス…2面のボス。基本的にはギガットと同じ。単に移動方法が違うだけ。

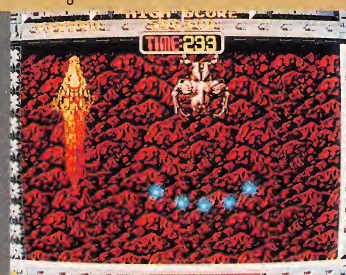


アーマックス。竜がピンチだが、もう少しで壊せる。

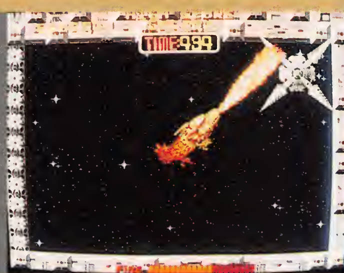


ギガット。コーナーに追い込んだ。今がチャンス。でもゲージが少ない。

●ギガット…1面のボス。画面の上の天井にはりつき弾をばらまく（弾は破壊可能）。移動する時は、竜に体当たりをかますように天井からジャンプをして、再び天井にはりつき弾をばらまく。
●ザイソログ…3面のボス。これまた1、2面のボス達と同じ。移動スピードが若干速めで、ばらまく弾も大きく多い。
　これら3つのボスは同じ攻略法があり、コーナーに追いつめブレスを吐き続け、ゲージが無くなったら移動してゲージを稼ぎ、再び同じことを繰り返すだけ。



放射状に弾を発射。



ザイソログ。このまま焼きつくせ。



敵が怒った。超でかい弾。けど弱い。



やられてしまった。ヒントがありがたい。

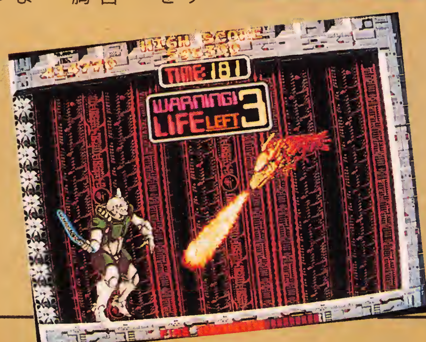
●ケプロス…4面のボス。自機に寄ってきて、その場で胸から誘導弾を出す。
　攻略法としては、竜が止まっている所にケプロスが突っ込んでくるので、寄ってきたらその場から逃げて、胸にブレスを吐き、誘導弾を出現と同時に倒す。誘導弾を残すとつらいぞ。
●ガットノイザー…5面のボス。一定のアルゴリズムを持ち、タックルをかましたり、ジャンプしたり、ブーメランを投げつけてくる。
　攻略法は、ガットノイザーがブーメランを投げる時に結構腕がのびるので、その腕にぶつからない間合いでブーメランを処理しつつダメージを与える。タックルをかましてきたら、反対側にまわり込んで同じことをすればよい。



ケプロス。誘導弾を出された。これはつらい。



ジャンプした。しかも時間が無い。ピンチだ。

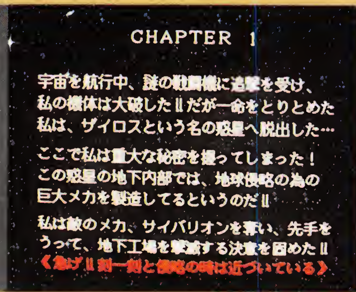


ガットノイザー。ブーメランを投げようとしているぞ。早めに処理をしよう。

サイバリオン



壊せない障害物が多い。こんな時に敵がいきなり現われるとキツイのでとっとと前進だ。



実戦編の1面だ。このストーリーもほんの一部だ。赤い文字に注目!!



沼につかっている。良い子はまねをしないように（ダメージがあっというまに減る）。それにしても超意味なし。

実戦編 ストーリーを作るのは君だ!!

基礎編をクリアした君にはぜひ実戦編をおすすめする。

実戦編では、ストーリーが非常に重要になっている。実戦編の1面からして、ストーリーが何通りも用意されている。これはプレイするごとに違うので、こちらはストーリーを選べない。

ストーリーは、もちろん文章で説明されているが、これ自体がアドベンチャーブック（知らない人は本屋に行って探そう）のノリなのだ。

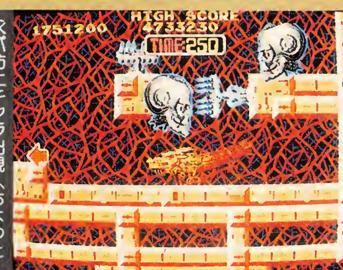
ストーリーが紹介されて、そのあとゲームをプレイするが、その時の「行ない」によってストーリーが左右されてしまうのだ。これは、文章を読めばよくわかることになっているはずだ。

また、ストーリーの進行上でパワーアップアイテムなどが装備される時もある。これも、文章に書いてあることが実行できれば装備される可能性が高い。

ストーリーがいかに大事かわかってもらえたかな。

こうして、全面クリアすればエンディングにたどりつける訳だが、エンディングの数だけで100を超えているらしい。エンディングにはナンバーがちゃんとふってあるので、チェックしてみるのもおもしろいかも。

実際のプレイの方も難易度は当然高め。迷路がやたら広いので、急いで行かないとタイム切れになる恐れもある。しかも、迷路もいつも同じパターンでくるとは限らないので、パターンが通じないのもミソだ。まあ、迷路とはいっても、1本道で矢印で行先を教えてくれるので、ありがたい。



永パ防止キャラ出現（ちょっとちがうけど）。場外に放り出せ。



特殊兵器、その1。死ぬまで有効。



実戦編でのアーマックス。火を吐くと一定時間障害物になり消える弾を出す。

覚えておこう スペシャルボーナス

このゲームには様々なテクニカルボーナスがある。

★ノーミスボーナス…最初がダメージ0の状態で、1回もダメージをくらわないで面クリアすると、基礎編で100万点。実戦編では、その倍の200万点。

★ノーダメージボーナス…ノーミスボーナスに似ているが、こちらはダメージを受けたがノーダメージの状態の時もらえる。基礎編が10万点で実戦編はこの倍。

タイムボーナスは、タイム×残りダメージ(LIFE)×100点（実戦編では200点）。

また残機ボーナスもあるぞ。

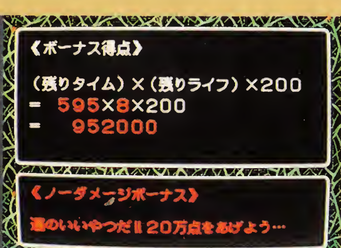
（山河悠理）



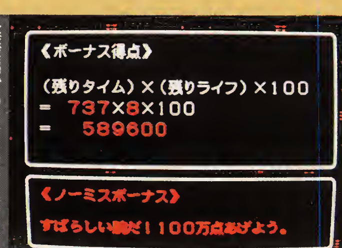
特殊兵器、その2。この他に無敵もある。



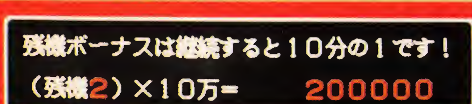
特殊兵器、その3。どこかで見たぞ、この戦闘機は…。



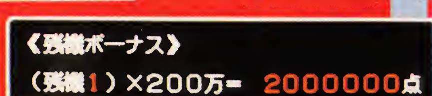
実戦編でのタイムボーナス&ノーダメージボーナス。



基礎編でのタイムボーナス&ノーミスボーナス。



基礎編での残機ボーナス。これは厳しい!!



実戦編での残機ボーナス。

ストライダー飛竜

CPシステム第3弾!!

ロストワールド、大魔界村に続いてスーパーアクションゲームとして登場！近未来最強の忍者集団「ストライダーズ」の若い戦士たちのストーリーである。

躍動感たっぷりアクションゲーム

従来のキャラクターゲームの常識では言い表わせない躍動感を持ったゲーム。それがこのスーパーアクションゲーム「ストライダー飛竜」である。

サブタイトルにもあるように、あらゆる角度の斜面、垂直壁、逆斜面で走る、跳ぶ、ぶらさがる、回転する、はいあがる、乗る、斬る、など多彩なアクションを行なう。

また敵も多彩で、軍隊や巨大ロボット、戦艦、恐竜など様々な種類があり、中にはひと画面内におさまりきれないものも少なくないのである。

ストーリー

近未来最強の忍者集団「ストライダーズ」の若い戦士である「飛竜」が、世界を制覇した謎の男「ランド・マスター」をたおすため、世界各地を闘って進むというのが、このゲームのストーリー。

ステージ構成全5面だ

ステージ数は全部で5面。1ステージはロシア帝都、2ステージはシベリア。この2つのステージでは、基本的なゲーム性を楽しんでもらって、選択制となる3、4ステージへ進みます。

アマゾンのステージでは走破する楽しさを、空中戦艦では多量破壊の爽快感を楽しんでもらえるように組み立てられています。

最終ステージ「ザ・サードムーン」では、謎の冥王「グランド・マスター」のかつてない壮大な地球破壊計画の全貌を視界的に表現し、対決の臨場感を高めるよう仕掛けられています。

操作方法

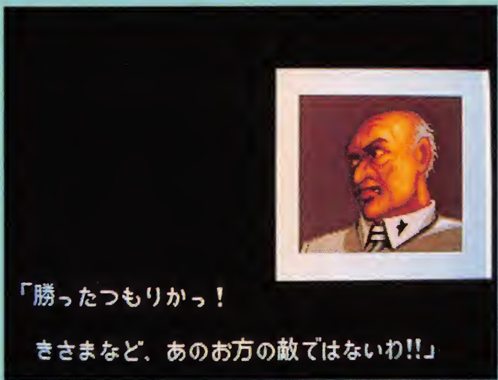
8方向レバーとショット、ジャンプの2ボタンで行なう。プレイヤーには機械獣のオプションがつき自動的に敵を捕捉攻撃する。ダメージは3回まで耐えることができる。

発売は12月上旬予定。（ずる）

※写真は開発途中のバージョンです。



1ステージ、ロシア。



ロシア統政官である



グランドマスター。


3ステージ、アマゾン。


凍てつくシベリア。


2ステージ、シベリア。

カプコン意欲作続々 !!

ボーリング CAPCOM BOWLING

カプコンから筐体もののボーリングがでました！

ボーリングシミュレーションゲーム登場！

カプコンからトラックボールを利用したボーリングゲームができました。

ゲーム内容も実際のルールと同じだから、ボーリングやったことのある人ならすぐできるし、やったことのない人でも操作は簡単だから大丈夫！

それに、1人プレイから4人プレイまでできるし、ゲームスコアがある程度いくとメダルがもらえるのです。

操作方法は簡単

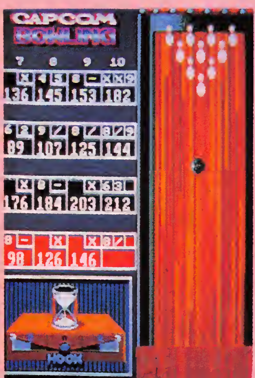
コントロールパネルの写真を見て頂きたい。

まずスタートセレクトボタンでプレイする人数分押す。そしたらゲームがスタート。画面左下にある砂時計を気にしながらHOOKボタンで曲げる曲げないを決め（3段階まで）トラックボールでボールを投げる位置をセットし、ピンめがけて回転させます。

タイムオーバーとファールラインを越えないよう気をつけて下さい。

テクニックとまではいきませんが、トラックボールを強く回転させても空回りしてしまうから、HOOKを利用して中ぐらいの勢いでやってみるのが、私のオススメです。

それから、左下にでるメッセージって、意外に手がこんでいるので見てみて下さい。（ずる）



4人プレー時の画面。



これがこのゲームのコンパネ。

DRIFT ドリフト

このスピード感がたまらない！ セガの体感ゲーム第9弾!!

全25ステージ！



コースはAからEまで5コースから選べ。
1コースに5ステージあるから
全部で25ステージ！
各ステージ3位以内で次へ行けるぞ！

リアルコンペティションドライブゲーム！

今までに数多くのドライブゲームが登場しました。セガからは2年前に発売されて、今もなお人気がある「アウトラン」。

そのセガから、セガ体感ゲーム第9弾として「パワードリフト」が発売されました。「常に新しい激しさ」をキーワードに、そのドライブシーンにおいては、ドライバーの常識を完全に覆したコース設定。そして高度プログラミングにより実現した3D感覚のグラフィック。これによりプレイヤーはより多くの「興奮」と、実車さながらの「スピード感」を味わうことが可能になりました。

超リアルなグラフィックスとステアリング感覚！

従来のドライブゲームは平行移動によるスピード感重視のグラフィックであるが、このゲームは徹底的な実車感覚を追求しています。

つまり、3次元の各次元で回転と平行移動を行なっているため、ヘアピンコーナー、急勾配のコース等が実車感覚そのものなのです。今までのドライブゲームにないスピード感と迫力を出しています。

バギータイプのチューンナップカーを操って疾走するコースは、あたかもジェットコースターのような立体的コースで、しかもコーナーが連続しているため、そのステアリング操作は、より激しいものになってます。

このステアリング操作と連動させた左右20度のムービングコックピットと、超リアルな3Dグラフィックをシミュレート化することで、プレイヤーは実車に乗り、ジャンプ・ドリフト・スピン・転倒など、迫力とスピード感あふれるリアルコンペティションを満喫することができます。

ハードの話になってしまいますが、この超リアルな3Dグラフィックを実現するにあたり、高速演算処理を可能とするCPU68000を3個搭載し、しかもプログラミングは、自車を中心に前後・左右・上下のあらゆるものの動きや流れを人間の視覚と同様に見えるよう、高度かつ綿密な計算を施してあります。

多彩な登場人物ドライバーたち

髪型、体格、格好、性別の違った12人のドライバーから1人を選んでプレーをします。

特別1人ひとりに個性はないけれど、プレーヤーが選択したドライバーに対して感情移入し、大胆で活発なもうひとりの自分に出会ってしまう…そんな楽しさが十分に隠されたキャラクター認定となっています。

◆ゲーム内容◆

AコースからEコースまで5コースあり、各コースには5つのステージがあります。各ステージを4周する中で、3位以内に入りながら次へ進むという形になっています。

◆コース編成◆

●Aコース

前半(1、2、3ステージ)は、きついカーブも少なく、始めてやる人でも案外1位がとりやすいと思われます。ほぼノーブレーキでいけるぐらいのコースですね。

後半に入って(4、5ステージ)急にカーブが多くなり、高度なテクニックを要するようになります。

4ステージは、直線がほとんどなく、敵車をよけつつコースアウトしないようステアリングをきります。5ステージでは、きついカーブがあるので十分な減速で曲がるというのが基本です。

●Bコース

1、2ステージは、特に難しいというコースではありません。壁などにぶつかってスピードが落ちることに気をつけることです。

3ステージはほぼ立体コースでできているので、コースアウトして落っこちてしまうと順位がどーんとさがってしまうので、上手に減速をすることがポイント。

4、5ステージにおいては、カーブが連続するので、忙しいステアリング操作が要求されます。

●Cコース

全5コースの中で一番簡単と思われるコースです。

全般的にバランス(カーブの量と具合)がとれているので、初めてプレーされる方でも4ステージまでいくことができるのでは…。「人よりは運動神経があるぞ！」という人なら5ステージまで、更にはクリアも夢ではないコースだと思います。

とりあえずは、このコースからトライするのがいいのではないかなあ。

●Dコース

一見、簡単かなと思えるのですが、そんなことはない。

1ステージでは、デコボコの路面もあったりして視野が悪くなったり、2ステージでは、そうきつくないカーブが続くところでのコーナーリングのテクニックで、順位に影響がでてきたりします。

3、4、5ステージにおいても、小カーブにきついカーブが混ざっていて微妙なステアリングを要求され、コースアウトに気をつけながらも、敵車の動きを把握して順位を上げる、もしくは維持をしなければならない、ハードなコースです。

●Eコース

最後に残ったコースが、これ。全体的に見てカーブもゆるいし、コースもシンプルじゃない、と軽く思ってしまうと大変。特に、1、2ステージでは、急カーブはないから全速じゃん、って？ 確かにそうですが、意外にゆるいカーブは、見通しがきかないので、ちょっとステアリングをきりすぎるとコースをはずれてしまいます。ガードレールがあれば、はじかれて順位さがるし、なければ一気にビリ！ なんてことになるので、あまり安心できません。細心かつ大胆に！

後半においても直線がけっこうあるものの、90度以上のカーブ(ヘアピンカーブなど)があるため、高度なテクニックが必要になってきます。

4ステージでは、2回も空を飛んでしまうし、5ステージでは、大きなカーブに小さなカーブ、そしてヘアピンカーブもあるので、コースを覚えていないとつらいのでは。

なお全5ステージを1位でいくと、なにかいいことがあるかもしれないぞ！

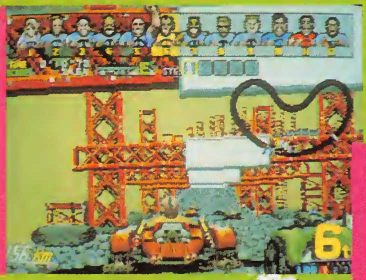
自分でやるっきゃない

プレーの仕方について触れなかったけど、大きく分けて3つかな。

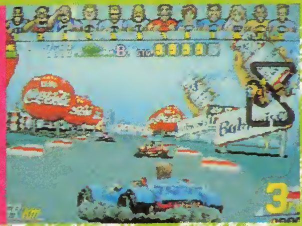
ギアを使って減速するのと、アクセルを離して減速するのと、ブレーキを使うこと、合わせてやるのもあるしね。

とにかく忙しいゲームです。人のプレイを見てても何だかわかんなくなってきちゃうくらい。やってない人はやるっきゃないですよ！　(ずる)

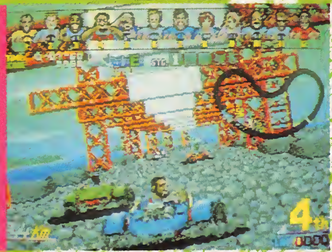
POWER パワー



Eコース、1ステージ。先が見えーん!



Bコース、5ステージ。カーブを抜けた、全開だあーっ!



レース中、後ろを見るヒマがあるんだろうか。



Cコース、1ステージ。うーむいい景色だ!



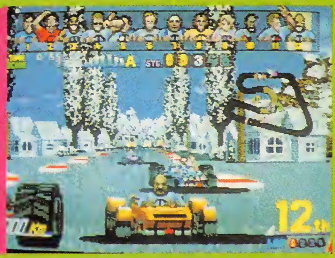
Aコース、1ステージ。おっおっ!彼女がこっち見た!



Eコース、2ステージ。夜のレースを彼女が走る!



Cコース、3ステージ。こ、こいつーっ!



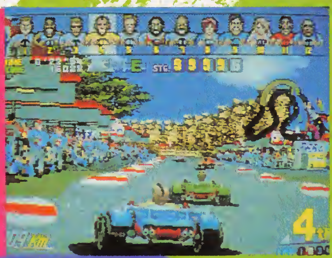
Aコース、3ステージ。スタートボタンを押すと…。



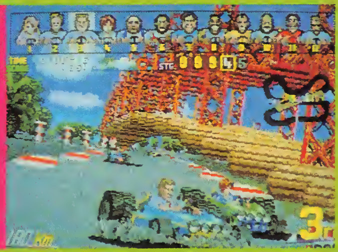
Eコース、4ステージ。この面では2回も飛ぶ!



Aコース、5ステージ。塔に囲まれたコースを走る!



Eコース、5ステージ。現在4位!あと1人だ!



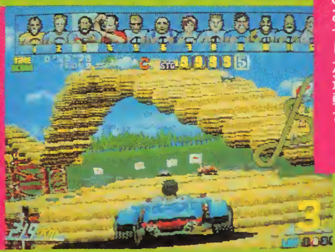
Cコース、4ステージ。立体コースの下を抜ける。



Bコース、2ステージ。つるっパゲのおやじが運転さ。



女の子のドライバーでクリア!



Cコース、5ステージ。立体コースを走る。



Dコース、1ステージ。うーむ長いカーブ。



Bコース、4ステージ。ジャンプ中にガッツポーズ!

SEGA 体感ゲーム パワードリフト

POWER DRIFT



12名のレーサーが栄光をめざして結集した

レースのスリルとスピードを丸ごと体感できる、シミュレーションゲーム“パワードリフト”。5コース25サーキットは、ジェットコースターを思わせる恐怖の立体コース。ポプラ並木や岩畳など、3-D感覚の超リアルなコースを爆走。ステアリング操作に合わせて座席がムービング。リアルな横G感覚と、エンジンの震動をも再現した“パワードリフト”。ジャンプ、ドリフト、スピン、転倒など、スリルとスピードのこのレースに、きみは栄光を掴むことができるか!?



デラックス・タイプ



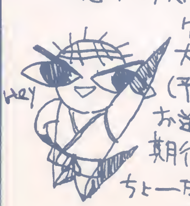
株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社	東京都大田区羽田1-2-12	〒144	電話 03(743)7432(販売事業部) 電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	〒062	電話011(841)0248(代　表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	〒561	電話 06(334)5333(代　表)
博多支店	福岡県福岡市中央区白金2-5-15	〒810	電話092(522)4715(代　表)

CONTENTS

表紙：パワードリフト ©セガ

今月のゲーパロコミックはお休みだぜエブリボデ！そのぶん、来月はスタッフ入魂ゲーメストエンド ゲーパロ大増6P（予定）でお送りするんで期待してちょーだい！ ZAC.



グラディウスII開発秘話が今明かされる

グラII開発者インタビュー

グラディウスII開発のすべて

グラディウスIIの開発の総括マネージャー廣下宏治さんに会って、グラII開発のすべてを聞いてきたぞ。インタビュアーは、石井ぜんじ　ああるじいぶう　だよ

プロフィール

廣下宏治さん

昭和30年生まれ。56年入社。入社の動機はコンピュータ関係の仕事に就きたかったから。

初めに作ったゲームはアミダー、その後、プーヤン、メガゾーン、ツインビー、ジャッカル、AーJAX、コントラ、スーパーコントラ等を手がける。ツインビーはほとんど趣味で作り、自分の作ったゲームで一番好きなゲームはメガゾーン。そして、一番優れていると思ったゲームは元祖グラディウスだそうです。



ファンの要望に応えて…

ぜんじ…グラディウスIIを作ろうという企画はいつ頃からあったのですか。

廣下…サラマンダが発売された頃から、グラディウス・シリーズの第3弾を作ろうという企画はありました。その頃からいつ作ろうかと、やる機会をうかがっていたという所でしょうか。

ぜんじ…この時期に、グラディウスIIを作られたというのはどういう理由からですか。

廣下…やはり、ファンの人から作ってほしいという要望があったからですね。こちらとしても、作りたいというだけで、自分の好きなものだけを作るというわけにはいきません。

シューティングゲームというのは、つづけて開発すると同じパターンになってしまうのが恐いんです。それで、サラマンダを作ってすぐグラディウスIIを、というのではなく、少し時期をおいて、アイデアもその間にためておこうと思いました。その間に、ファンの人達からぜひ作ってくれという要望がありましたので、それではやろうということになりました。

ぜんじ…実際にはいつ頃から着手されたのですか。

廣下…開発期間は意外に短くて5ヵ月くらいだったと思います。今年のAOUショーに向けて、昨



本邦初公開!!
ついにコナミ開発ビルに潜入!!

年のAMショー（10月）の頃から作っていきました。短い期間でしたので、スタッフの方にもだいぶ苦労をかけました。

ぜんじ…それでもグラディウスIIは非常に完成度が高いものになっていると思いますよ。

パワーUPがグラIIの面白さだ

ぜんじ…今度は、ゲームの内容についてうかがっていきたいと思います。グラディウスIIについて、どんなゲームにしようと思われたのですか。

廣下…グラディウスIIは、グラディウス、サラマンダ、ライフフォースとありまして、グラディウスシリーズの4作目となりますよね。すると、グラディウス・シリーズとしてグラディウスに似せないといけないし、全く同じというのではダメだし、そこが難しいところでした。

そこでグラディウスっぽくしながら、ためていたアイデアも投入しつつ、後半の方はなんとか難しくして、うまい人にも楽しんでもらおうと思いました。

ぜんじ…グラディウスっぽいというのはどういう所ですか。何がグラディウスだと思われますか。

廣下…それは難しい質問ですね。グラディウスIIのスタッフの中には、ゲームセンターでグラディウスをプレイしていて、これは面白いといってコナミに入社してきた人もいるんですよ。彼らの意見を聞くと、いろいろな話が出てきますよ。

一つには、グラディウスっぽいというのはスマートだというんですよ。自分や敵機のキャラクターセンスから来ているのではないでしょうか。

また、パワーUPも一つの持ち味だと思いますね。

ぜんじ…そうですね。まず自分の分身であるオプションがつくということですね。また、敵の置いていくカプセルを採って、下のゲージに合わせて少しずつパワーUPしていくという方法は、当時としては複雑に思えました。でも斬新でした。

廣下…グラディウスIIのスタッフはシューティングゲームが個人的に好きだという人は多いです。みんな、この路線でシューティングゲームを作りたかったということはありました。

また、最近のシューティングはうまい人が増えてきたので、先に行ける人にはむずかしくして…開発側からのプレイヤーへの挑戦という意識は当然ありました。

あぁるじいぶう…先ほどパワーアップに対する話が出ましたが、グラディウスIIはパワーアップが4種類選択できますね。4種類のパワーアップを作ったというのはどういう理由からですか。色々具体的にグラディウスIIについて聞いていきたいのですが。

廣下…パワーUPは初めは1つだったんです。今の1番のパワーアップですね。前のグラディウスの仕様しかなかったわけですが、後から追加して増やしました。いろいろアイデアが出まして、それならパワーアップを自由に選べるようにしたらいいんじゃないかとなりました。

ぜんじ…今実際にグラディウスIIに入っているパワーアップの他に、どんなパワーアップのアイデアが出たんですか。

廣下…そうですね。初めは、実際にプログラム上できるかできないか関係なく、さまざまなアイデアが出ていたものですからいろいろありましたよ。対地レーザーとか、追尾ミサイルとか…。

結局、現在のパワーアップ4種類に落ち着きました。

あぁるじいぶう…4種類パワーアップがありますが、4番がかなりやさしくて、他の武器と差がついてしまっていますね。特に、レーザーはかなり弱くて、当たり判定は小さいし、威力は弱いし、弾切れは起こすし…。今のところ、一番簡単なのは4番で、次は3番、2番ときて、一番難しいのは1番だといわれているんですが。

廣下…スタッフの狙いとしては4つのパワーアップのうち、どれを選んでも結局は同じで、最後にはグラディウスで使い慣れた1番の装備に戻ってくるような感じで作ったつもりだったんです。でも、そうでもなかったようですね。4つのパワーアップのバランスはとったつもりなんですが。2WAYのパワーアップだけは、上を撃てる分だけ強いかなとは思っていましたけれど。

レーザーが弱いというのは、レーザーというのは根本的に強いんじゃないかと考えて少し弱くしたんです。

ライフフォースではリップルレーザーとレーザーを選べますよね。それで、プレイヤーの人達がレーザーしか取らなかったんで、レーザーを弱くしてリップルレーザーは強化してあるようです。リップルレーザーは強くするために障害物に1回当たって小さくなって、また飛んでいくようになっているんですよ。

それぞれ4種類に特徴があるんで、ステージごとに有利なゲージというのがあると思うんですよ。それでプレイヤーに好き勝手に武器を選んでもらって、自分勝手な攻略をやってもらいたいというのが狙いでしたね。

うまい人が楽なパワーアップで1周したら、その後はまた別のパワーアップで挑戦してみるとかできるようにと考えていました。

それぞれのステージに思い入れが…

ぜんじ…グラディウスIIは各面の雰囲気がみんな違うというのが特徴だと思うので、それぞれのステージについて聞きたいと思うのですが。まず、ステージはどの面から先に作られたのですか。

廣下…モアイのステージを一番初めに作りました。モアイはグラディウス・シリーズ通して出演していますし、キャラクターとしてかなり定着してきましたから。

ぜんじ…あのビッグモアイの発想はどこから出てきたのですか。ビッグモアイがプチモアイを吐き出し、さらにプチモアイがイオンリングを吐くという展開には、どのプレイヤーもびっくりしたと思うのですが。

廣下…まあ、あのステージはモアイ尽くしということでスタッフ

グラII開発者インタビュー



が考えました。モアイの次に人工太陽を作りました。

ぜんじ…1ステージ目としてはかなり変わった面だと思いますけど。

廣下…あの面はパワーアップしてもらう面なんです。でも、ただパワーUPしてしまうのでは面白くないので、うまい人はパワーアップが取りやすいように、またパワーアップすると敵の攻撃もその分激しくなるように作りました。

2面なんかはだいたい中間あたりでした。初めは内臓みたいなステージで、サラマンダぽかったんですけど、あとで変更して今の様になりました。

ああるじいぶう…2面の後半に出てくる、卵から出るエイリアンなんて、コントラそっくりだと思うんですが。

廣下…まさしくコントラのステージですね。この面はスタッフの中に女性のデザイナーがいまして、彼女がほとんどデザインしたと思います。彼女は自分で描いてて「げげっ!!」というようなとんでもないキャラクターを書いてしまって、よく他のスタッフから「おまえ何考えてるんだ!?」とか言われていましたよ。

ああるじいぶう…2面の最後の所で、取材の時に死なないモードで強引に上の方に行ったら、いつもは絶対行けるはずのない所もちゃんと背景が書いてあるんですよね。あれはどうしてですか。

廣下…普段行けない所でも、いける可能性があるかもしれないので作っています。

ああるじいぶう…3面の結晶地帯について聞きたいんですが。あの結晶には初心者から上級者までさんざん苦しめられていると思うんですが、結晶のパターンというのは何通りかあるんですか?

廣下…プログラム的には、氷は自機をある程度確認して追ってるというのと、はね返ると戻るというのが基本的な性質ですね。それに加えてランダムが少し入っています。ランダムといっても完全ではないですが。

そして、結晶の出現位置は毎回同じなんですが、プログラムの一連の流れの中で都合が悪くなってパターンが変わるわけです。氷がなくなったり、後で出て来たりします。参考になりましたか。

ああるじいぶう…この面で死ななきゃ○○と思っている人も多いと思うのですが。私もその1人です。一般の人でも壊れる結晶のラッシュの所で連射しきれずにつぶされてしまったり(レーザーもそこまで強くない)…ということで苦戦しているようですが。

廣下…あの面はスプレッドボムが強いように作ったんですが。

ああるじいぶう…スプレッドボムは強いんですが、爆風で見えなくなって彼に突っこまれたりするんですよね。

廣下…なる程。

ぜんじ…最後の方に作られた面というのはどこですか。また、7面はボスのラッシュで終わりなのかな、という雰囲気がありますけど、8面はあとから作られたんですか。

廣下…そうです。最初は7面のボスのラッシュで終わってしまうということだったんですが、やはり基地が欲しいということで付け加えました。また、最後に作ったのは火山のステージですね。これもグラディウスならやっぱり火山が出ないといけないということでです。

ぜんじ…最後に作ったという2つのステージが一番グラディウスに近く、難しいと思いますが。

廣下…私自身は、グラディウスというのはそんなに難しいとは思っていないんです。それは最後の方まで行けば難しいですよ。3周めとか見ると、こんなのゲームじゃないと思いますよ。

でも、1面、2面だったらクリアできるように作ったつもりです。最近のゲームはいきなり難しいのがあるので、その風潮には逆らったつもりです。

▼シューティングの面白さはこれだ◀

ぜんじ…全体的に見て、グラディウス・シリーズの特徴って何だと思いますか。ここがグラディウスだというのは。

廣下…グラディウス・シリーズの特徴というのは、敵が何らかの形でプレイヤーを見ているんです。勝手に動いている敵はほとんどないでしょう。プレイヤーとしても同じパターンでいつもプレイされてると面白くないと思うんです。そこで、ある程度のランダムを入れてます。敵の弾の撃ち方なんかもそうです。それがたまたま顕著に出ているのが結晶のステージでしょうね。

それに加えて、開発スタッフの中で言われることは、このゲームは戦略ゲームだ、ということですね。少しずつ頭を使ってやり方を考えていき、進歩していく。しかも、人によってやり方がそれぞれ違うという所ですね。開発スタッフもグラディウスIIに対して、それなりのパターンを持っていますよ。

実際にロケーションに行きましても、ああ、こういうパターンもあったのか、また1つパターンが完成されているなあと思いますよ。1つのパターンがあると、次はこういうパターンはできないようにしようと、そこは開発ですから考えます。

ゲーメストの攻略法でも、最終面のクラブの一番前にいるパターンとか、カバードコアの安全地帯とかはびっくりしました。スタッフがビデオを見て目を点にしてましたよ。

ぜんじ…それでは、グラディウスIIから離れてゲーム全体を見た時にはゲームには何が大切だと思いますか。

廣下…ゲームに大切なのは時間を忘れさせるということですね。いいゲームほど時間を忘れ、長く遊んだような気になるんじゃないでしょうか。短い時間で終わらせてインカムを稼ぐというのではなくて、たまたまそれほど長く続かなかった人でも、満足度は長時間遊んだ人と同じくらいにしてしまうゲームを作りたいですね。

グラディウス・シリーズもこれで終わったわけではないですし、これからも時間を忘れさせてしまうような密度の高いゲーム作りをしていきたいと思います。ファンの皆さんの声に応えたゲーム作りをしていきたいですね。

ぜんじ…今日はどうもありがとうございました。

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる **KIC-045組立てフルキット** 〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)

★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

■価格〔KIC-045組立てフルキット〕

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応	¥29,000
Ⓑ. RGB21ピン対応	¥23,000
Ⓒ. Ⓐ、Ⓑ両方対応	¥32,000

※いずれもTV接続ケーブル付

待望のコントロールBOX 新発売 (KIC-045DX)

実用新案申請済

★完成品価格は各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、組立てフルキット価格より**5000円プラス**になります。

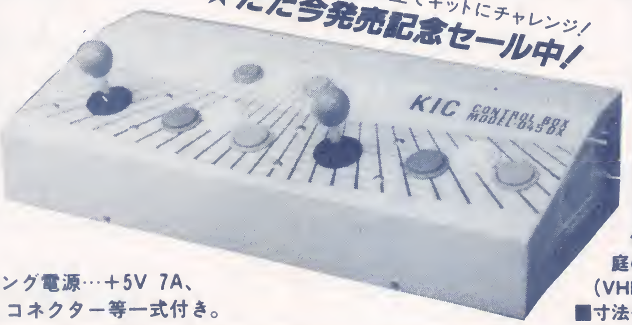
※御注文の際はタイプ別と完成品又はフルキットと明示して下さい。

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK//●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ／ハイスコアにチャレンジ//

図解入り組み立てキットにチャレンジ！

★ただ今発売記念セール中！

君のお部屋はゲームコーナー！



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2チャンネル)

■寸法…W450×D200×H100(㎜)

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル) TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

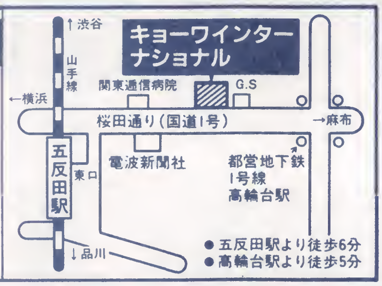
KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

組立てキット **¥2,700** 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

新店舗・ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました！

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。来て、見て、確かめてお買い求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。
●ショールーム営業時間：午後1:00〜5:00



◇ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります！

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナルGM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F ☎03-448-0832㈹〕

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

究極のシューティングゲームだ!!

ワールド

GOD鈴木

どこからみてもお勧めだ

グラフィック良し、音楽良し、ゲーム性良し、操作性良し、とにかく凄いゲームだ。又、このゲームの奥の深い点は、プレイヤーの腕によってプレイ方法が無数にある、ということです。

とりあえずは、全面クリアを目指す、という方向で話を進めます。

アイテムの傾向と対策

各面にはショップがあり、プレイヤーに有利な物が売られています。

営業時間は20秒。その間にレバーでカーソルを動かし、品物を選択し、ローリングスイッチを押して買います。

○ブースター…銃の火力がアップ。3種類あり、高いものほど強い。強いブースターにどんどん買いかえていって下さい。

○Vキャノン…最初から持っているサテライト。タダだけあってあまり強くない。

○ミサイル…自動追尾ミサイル。安い割りに使い勝手が良い。

○ナパーム弾…慣れないと使いづらく、軽視されがちだけど、実はなかなか強力。ダストドラゴンがあっという間に倒せる。

○全方位レーザー…ザコに対しては有効かもしれないけどボスに対しては…。最も使えない武器といわれている。

○レーザー…貫通力があり、ザコ、ボス共に有効。ただし、アイスマンにはレーザー系の武器はまったく効かないので要注意。

○バーナー…前半のザコには有効かもしれないけれど、実はあまり強くない（見た目は派手でおもしろいんですけどね）。

○バウンドショット…値段の割りにかなり有効。絶対おススメ。

○ワイドショット…幅の広いレーザー。2P側しか買えない。

○バルカン砲…なかなか強く、爽快。1P側しか買えない。

○スーパーレーザー…さらに強力になったレーザー

○ホーミングレーザー…ホーミングのレーザーなんてアーケード史上初、なのでは。値段もはるが、威力も感動的。

以上がサテライトの説明ですが、クリアを目的にプレイするのなら、強力なサテライトにどんどん買いかえていくこと。一例を挙げれば、ミサイル→レーザー→バウンドショット（バルカン砲）→ホーミングレーザー、といった具合いです。

以下、他のアイテムの説明です。

○ライフパンク…バイタリティのMAX（つまりゲージの長さ）が増す。買うほど値上げする。

○治療薬…バイタリティが完全に回復する。買うほど値上げする。

○オーラストーン…2P同時プレイと同じ効果が1人プレイで得られる。強い武器は今さらパワーアップしない物が多いから、あまり必要ではないでしょう。

○飛翔石…スピードアップ。最も速いスピードでも十分制御できます。

○エリクサー…復活の薬。事実上の1UP。1個しか持てない（1コインプレイ時では）。

○リペアラー…壊れたプロテクターを修理する。

○プロテクター…敵の攻撃に耐えられる。3発までと5発までのものがある。

○服…シルフィーの服。買っていれば全面クリア時に200万ボーナスが入る。ゼニーさえ足りるなら必ず買うこと。

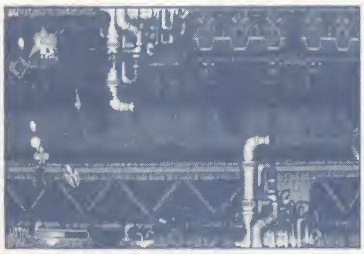
○情報…敵の弱点がわかる。本文を読んでいれば買う必要なし。

以上がショップで買えるアイテム類です。

とにかく全面クリアを目指すのなら、ショップに入ったら必ずライフパック、治療薬、プロテクターを買い、万全の態勢にすること。

プレイヤーがどんどん強くなっていくのが頼もしい。

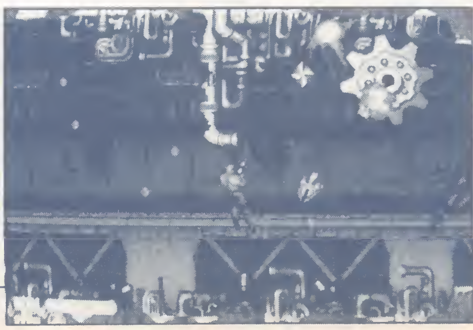
1面



牛ですね。編集部では「大和」と…。（2万点）



根元を壊せばゼニーが…。



これは珍しい開発バージョン。

はっきり言って問題はないでしょう。飛翔石は買うこと。ミサイルも買えば楽になります。ボス直前に体力回復のPOWがあるのでバッチリ。

ボスは左側に自機を置き、右側にサテライトを置けば敵の火を防いでくれて楽勝です。

サテライトは各面スタート時に必ず右側に配置されていますが、基本的にはこのままがベストでしょう。

サテライトは敵弾に囲まれた時はその性質を最大にいか

君のゲーセンにロストワールドは
現われただろうか？　なに、まだ
だって？
でも、そのうちどんどん君たちの
ゲーセンに入っていくぞ。プレイ
した人なら分かる。すごいゲーム
だ!!　ぜひ対戦してみよう。

うーん、間違いない！

ロスト

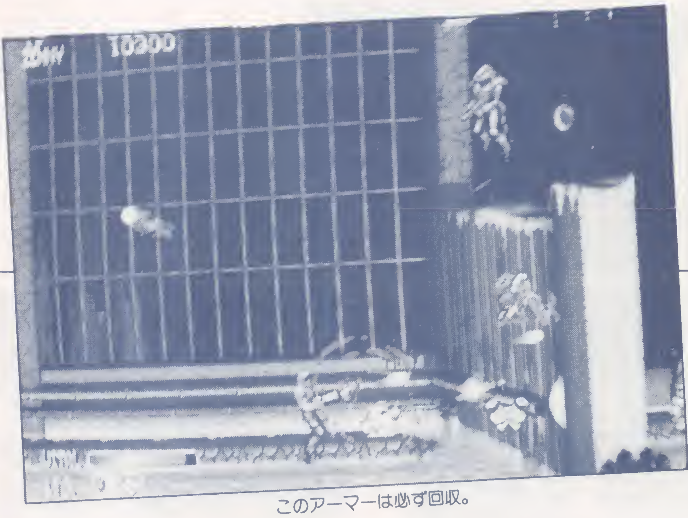
すこと。

又、自機を上下に振ると、サテライトも上下に動きます。これを利用して敵弾をかきわけて行くことは、特に後半の難しい面には有効なので、是非基本テクニックとして記憶しておいて下さい。

ちなみに、横スクロールの面では、ショップに入っても何も買わないで出てくればもう一度ショップが出現します。ショップから出ると敵弾・ザコが全滅し、事実上のメガクラッシュとなります。この性質も利用して下さい。

2面

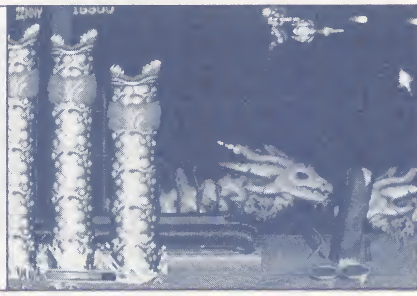
途中に、隠れキャラでアーマーがあるので必ず回収して下さい。



このアーマーは必ず回収。

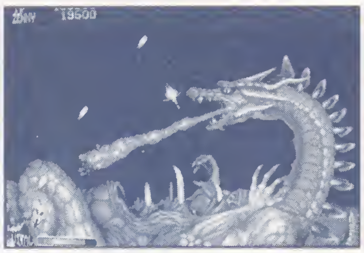
ちょっとやっかいなのは、水中から飛び出す「ビッグマウス」です。喰いつかれると体力が減ります。

自機が上を通ると下から出てくるので位置をよく覚えて下さい。破壊不可能ですが、撃てば点数になります。



一気に前に出るのも1つの方法。

ボスの「ダストドラゴン」は左下が半安全地帯です。ここならドラゴンの火・尻尾はとどきません。



左下なら安全。

3面

ドラゴンが吐き出すレプリティリアンはどこにいても必ず飛んでくるので、どんどん殺して下さい。囲まれてしまったら、メガクラッシュを使うのも1つの方法でしょう。

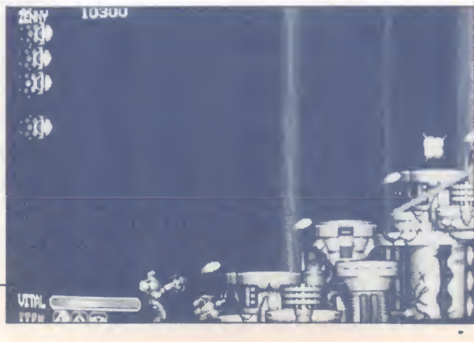
ちなみに、尻尾は壊せます。もしミサイルを持っていれば、左下にいながらして心臓にミサイルを撃ち込めます。またナパームなら、あっという間に倒せます。気の短い人にはおススメです。



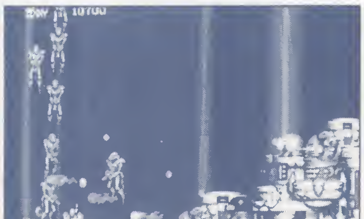
これがうっとおしい。

初めに六脚歩行機がゾロゾロ出てきて、やっかい。ザコはメガクラッシュで処理し、六脚歩行機達に集中して撃ち込んで下さい。残すとさらにやっかいです。

途中の斜めスクロール地帯は、後ろからザコの出てくる



こいつは後ろから撃てば柔らかい。



メガクラッシュを使うのも手です。

タイミングをよく覚えること。メガクラッシュを使うのも手です。

斜めスクロールから横スクロールに変わる所にモビちゃんが出ます。

ロストワールド



こんな所で再会できるとは…。ウルウル。（8千ゼニー）

横スクロール地帯は攻撃も激しいので、先手々々をうつ



先手々々で押しまくれ!

こと。よほど自信がない限り、何か武器を買っていた方が賢明。

さてさて、ボスの「武神」は、初め手こずった人が多いのでは…。左肩さえ壊せば、左下が腕・レーザーに対しては安全地帯になります。しかし上から火の粉が降ってくるので、うまくサテライトでカバーして下さい。

ちなみに、2P同時プレイの場合、この面は斜めスクロール地帯では左右を、後半の横スクロール地帯では上下を、それぞれ分担すれば非常に楽です。以後の面も基本は同じです。

4面

ここからは難しくなってくるので、必ず強い武器に買いかえていって下さい。

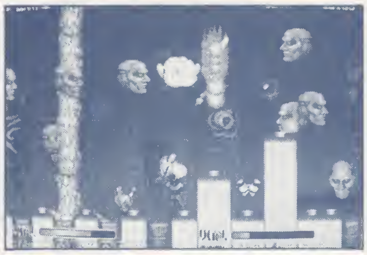
この面の初めは、背景の上下が色違いになっています。上半分が青で下半分が茶色ですよね。



上下に別れています。

途中の上下の柱どちらかを壊すかによって、上ルート、下ルート、とルートが変わります。

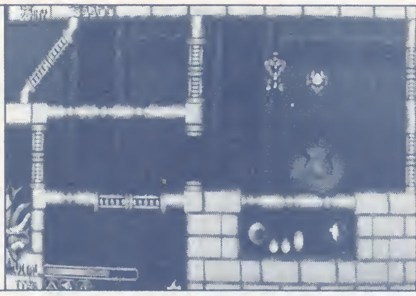
この面で選択されなかったルートが次の面に出現します。



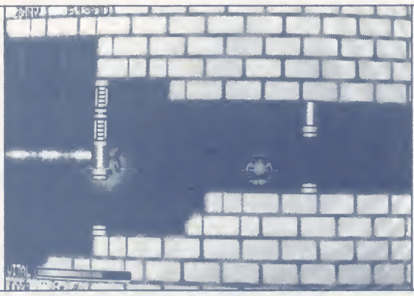
4面上。一応アーマー等があります。

とりあえず、上ルート（背景＝青）を通るとして話を進めます。

さらに進んで行くと、またまた、上下にルートがわかれています。上はゴミが降ってくる面。下はシャッター地帯。シャッター地帯にはゼニーも落ちているし、隠しショップもあるし、易しいので、おすすめルートです。



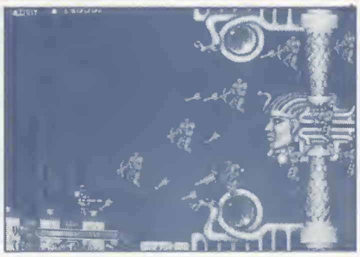
4面下。簡単ですヨ。



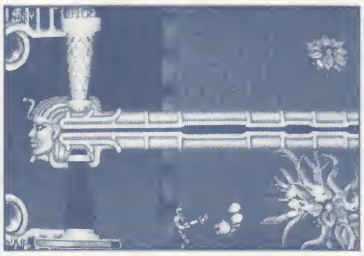
隠しショップはどこだ? 隠しゼニーもあるヨ。

ボスの「メスケテト」も楽勝パターンを知らないとつらいでしょう。

1つは、シャッターはある程度近づくと開くので、その



うわー!やめてくれエ――!!



この花は撃てば点になります。

位置から撃ち込む方法です。しかし、上からのつららはつらいものがあります。

もう1つは、シャッターにピッタリくっつき、右側から



うーし、楽勝だ。

サテライトをシャッターの向こう側に出し撃ち込む方法です。これはつららに対しても安全地帯なので、かなり有効です。3WAY砲台の弾はよけること。2人用ならシャッターの前で押し合っていれば、シャッターの中に入れます。これは楽勝。



2P同時はさらにラ・ク・ショ。

5面

背景が茶色の面。この面も4面と同様、上下2ルートに別れています。

上は顔石エリア。壁から浮き上がってくる顔は触れてもダメージにはなりません。

気を付けるのは上下にある3WAY砲台位で、弥七（取れば体力回復）もあるし、初心者向けの簡単な面です。

下はバリアボール間にはレーザーが走るし、敵も多いので、ちょ



上は顔石エリア。

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「ドットキャラに挑戦」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

キリトリ線

	A				B				C				D			
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																

キリトリ線

◆GAMEST　10月号プレゼント◆

◆82ページのゲーメスト10月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する商品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
　①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

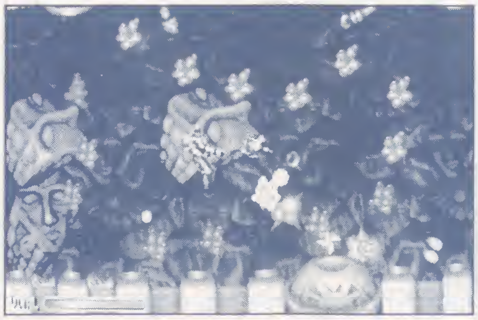
Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：「ゲーメストアイランド出張所」原稿大募集!!
　(字数50字以内。テーマは自由。笑わして下さい。)



これはメガクラッシュで。



顔石エリア。弥七がうれしい。

っとやっかいな面。しかし、バリアボールは壊せば1万ゼニーで非常に稼げます。ゼニーが欲しければ強い武器を買って、バリアボールを壊しまくって下さい。

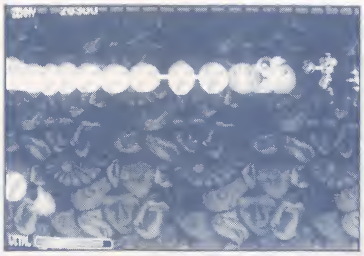
ボスの「スフィンクス」はちょっとやっかい。

まず、スフィンクスの頭は下の部分を狙うんだけど、狙い過ぎて上から押しつぶされないように。



レーザーなら貫通します。

問題は「センチピード」（大きな回虫のような敵）。



レーザーが貫通しているのがわかります?

レーザーやナパームなら、頭のあたりを狙っていれば楽勝。バウンドショットやバルカンなどでは、ちゃんと頭の後ろの球の部分を狙わないとダメです。サテライトをめり込ませるか、回り込むかして撃ち込んで下さい。

バーナーでは話になりません。

6面

タテスクロールの面。無理にゼニーを回収しようとしなければ簡単な面です。

ボスの「ツタンカーメン」は、まず顔が開いた時に撃ち込み、ある程度ダメージを与えると体の殻が分裂します。その時に、脊椎のような部分が露出するので撃ち込んで下さい。

問題は体が分裂する時です。



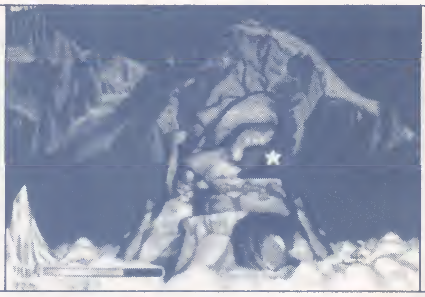
この破片の飛び方は参考になります。

破片に当たれば、もちろんダメージになってしまいます。しかし、破片の飛び散り方は完全にパターンなので、写真を参考にして下さい。真上には破片が飛んでこないことがわかると思います。（大道芸パターン）

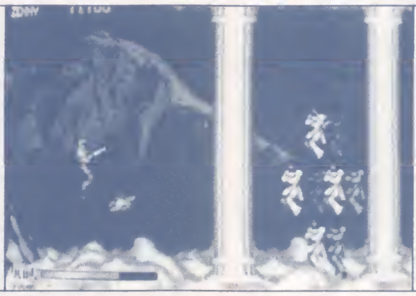
5面の「センチピード」同様、慣れの必要なボスでしょう。練習あるのみ。

7面

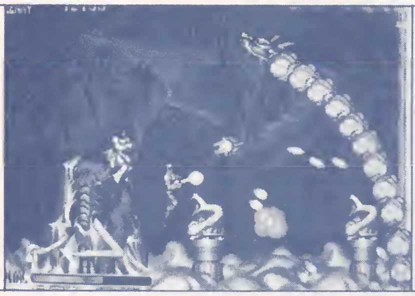
天上界の始まり。とにかく難しいので敵の配置を完全に覚えて下さい。特に、天空人は完全に出現場所をおさえ、片っぱしから殺していくこと。しかし、それでも敵に囲まれる場合が多いので、メガクラッシュを有効に使って下さい。



岩の後ろは隠れが多いゾ!



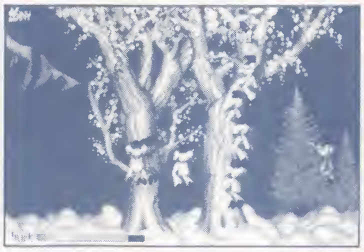
幻想的な雰囲気。



出た! 金づる!!



「オヤジー!!」と叫びながら撃ち込もう。



うーん、花見。

天空人の出す火はサテライトでは防げないので要注意。弾を撃ってくるやつは、天空人が鎧を付けたもので、メガクラッシュを使っても鎧がはがれるだけで、天空人として火を出してくるので、これまた要注意。

ボスの「アイスマン」はレーザー等光学兵器は通用しないので、あしからず。ブースターの弾もほとんど効かないので、レーザーを持っている場合はタイムオーバーを待つのみとなります。

サテライトの弾をガンガンあてるようにして下さい。アイスマンが出す氷の破片もパターンなので、至近距離で撃たれない限り、まず大丈夫でしょう。又、ショットで破片を撃って壊すこともできます。



この破片の分裂の仕方はパターンです。

8面



これを壊せば砲台が全滅します。

ロストワールド

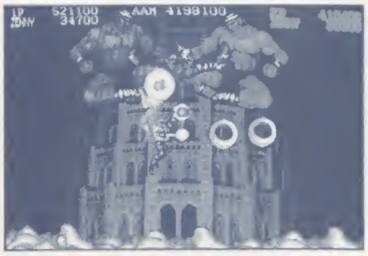


これまたうれしい弥七。

7面同様、とにかく敵の配置を覚えていないとダメ、としかもはや言い様はありません。ここまで来た人なら消せるでしょう。

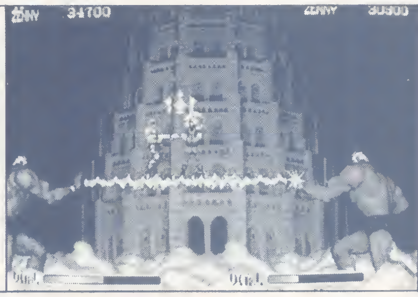
ボスの「風神」「雷神」はどちらか片側を集中的に攻撃して下さい。

基本的には画面中央のボスの頭の高さの辺りに自機を置



下に逃げろ!

き、ボスがジャンプキックしてきたら素速く下に逃げ、を繰り返します。慣れれば問題なし。それでなくても一応安全地帯もあります。捜してみて下さい。



安全地帯は…。

9面

いよいよ最終面。「ここまで来れた人」でもかなり手こずるでしょう。

ショップが2回、アーマーが1個、POWが2個あるので、それを最大に活用すること。



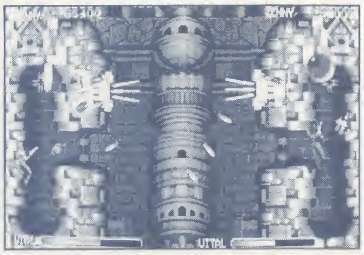
ここに来てPOWはうれしい。

さて、ところでサテライトの位置が問題です。タテスクロールなのでサテライトを上に置く、というのが素直な考え方かもしれませんが、左側の壁を背にして右側にサテライトを置く、というフォーメーションも考えられます。特に右下から「ヴァシュラ」が1



ヴァシュラにはサテライト右に配置が有効。

列に出てくる所では、このフォーメーションが有効です。



1万ゼニーはつまり10万点。



おおっーとォ。大道芸。

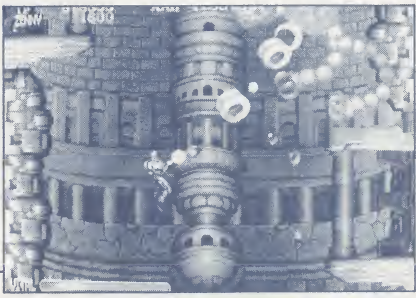
左右のくぼみには1万ゼニーが眠っているので、できる限り回収して下さい。又、左右の砲台は実は1万点でかなり高く、できるだけ壊したいところですが…。ホーミングレーザーはよけられないと思ったら、メガクラッシュを使って下さい。特に、前半のホーミングレーザー地帯を抜け



ホーミングレーザー対ホーミングレーザー。

た所にショップがあるので、あきらめずに丁寧にホーミングレーザーを処理すること。

やはり一番の問題は「火炎



気分はグラ○ィウス。

触手」でしょう。ホーミングレーザーを持っていれば、おもしろいようにガンガン壊せますが、バウンドショット等ではなかなか壊せず、かなりの苦戦を強いられるのは間違いないでしょう。

こいつに手間取るとがんがんダメージを喰らい、自滅の元となります。とにかく気合いを入れて壊して下さい。

2回目のショップの近くに

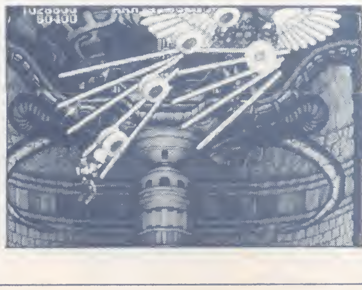


モビちゃんは2個だけみたいですね。(全面中)

モビちゃんがあるので、お忘れなく。

ボスの「天帝」の目前で、左右から出てくる「ガルウ」は画面の下端でうまく撃てば問題ありません。

問題は「天帝バイオス」。三日月状のホーミングはかわ

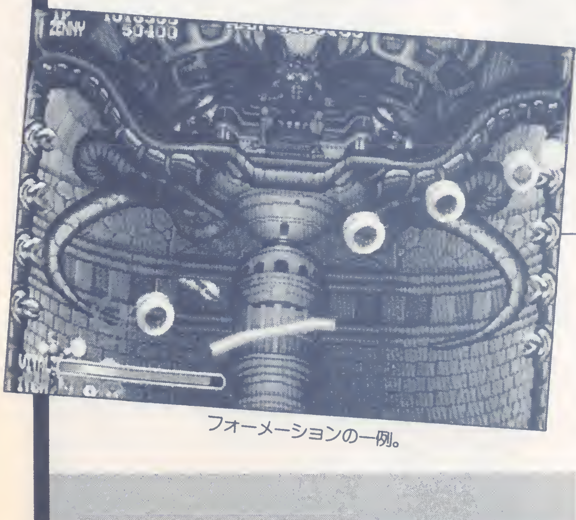


どーやってよけるの?

せるにしても、5WAY2列のレーザーは困りもの。

画面の下で左右に動いて逃げるとまず喰らいます。画面左右で上下の動きの方が喰らわない可能性がまだあります。わたしができるアドバイスは残念ながらこれ位です。こればかりはプレイヤー自身の腕の問題でしょう。

がんばって下さい。



フォーメーションの一例。

究極のプレイとは？

このゲームはどんどん強い武器を買っていき、爽快感を得るのが1つの楽しみ方です。

しかし全面クリアが出来てしまった人なら、もっと低い装備でもクリア出来ないか？と考えるでしょう。

ちなみに、全面クリアすると10万ゼニーのボーナスが入り、ゼニ×10点がスコアに加算されます。つまり10万ゼニーのボーナスは事実上の100万ボーナス、という訳です。

腕が上達して、あまりショップで物を買わないで済ませられるようになれば、ゼニーもたくさん残せるようになり、より高得点が出せる、ということになる訳です。

どれだけ装備をケチることが出来るか（もちろん全面クリア出来る範囲内で）が、実は単に全面クリアする以上に奥の深い点なのです。

これはもう実際にプレイしながら「これ位はケチれるな」とやっていくしかないことです。自分の腕に合わせた攻略法を、さらに自分の手で開発してみて下さい。健闘を祈る。



このデモののりがたまらない。

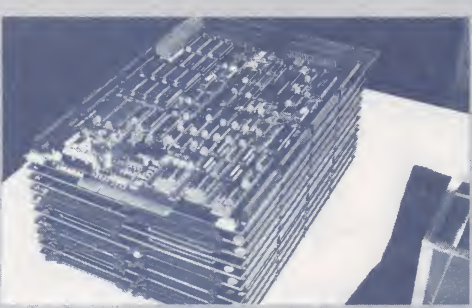


なんでHなんねん。



感動のエンディングを君は見れるか？

燃えてくれカプコン！期待のCPシステム登場



写真—①



写真—②

年々より高度なグラフィックが要求されるアーケードゲーム界で、カプコンが又ひとつ凄いハードを開発した。「CPシステム」がそれで、「ロストワールド」はこのシステムの第1号機だ。

「CPシステム」のキャラクター最大容量は64メガビット。写真—①の基版が写真—②のチップ2個に収まってしまうのだから、いかに凄いかはわかるでしょう。

普通、ソフトはかなりハードに制約されるものだけど、ロストワールドを見れば従来のハードとの違いは一目瞭然。ロストワールドはひとつの頂点であると同時に、新時代の幕開けでもある。これからのカプコンゲームに期待しよう。

地獄めぐり

後半面徹底攻略 &アイテム法則紹介!!

アイテム法則&全てのテクニックを全部紹介するぞ。

石井ぜんじ



6丁目 迷い地獄

この面は非常にマップが広い。だからそれぞれ注意しなければいけないポイントを説明しよう。

スタート直後のつらら地帯

スタートした直後に、つららと岩に混合攻撃される場所がある。ここは非常に難しいとしか言いようがないが、とにかく岩は確実にジャンプしてよけること。つららは万一頭の上に来ても珠を投げれば壊せることもあるからだ。

その直後の上下に移動している床は右側の方に乗っていればつららには当たらない。

そこを抜けると、はしごと移動床のある所にくる。ここでは目玉幽霊に注意。初めの3匹は普通の珠でも倒せるが、移動床に乗ってから出現する2匹の目玉幽霊にはスペシャル珠を使ってしまおう。

そうすれば、右側の鬼も巻きこんで倒せるので非常に楽になる。また、右側の2匹目の小鬼が残っていても、はしごにつかまりながら右へ珠を投げればスクロールギリギリで当たるのでOK。

出現キャラクター
- ●人魂 ●鬼火(赤・緑・青)
- ●落とし幽霊 ●鬼蜘蛛
- ●子鬼蜘蛛 ●目玉幽霊 ●小鬼
- ●鬼首 ●餓鬼
- ●つらら ●針山 ●鉄球
- ●岩 ●くずれ橋 ●大魔封岩
- ●七五三縄 ●灯籠


迷い地獄のスタート直後。目玉に注意。

2段目
(餓鬼、くずれ橋 緑御守)

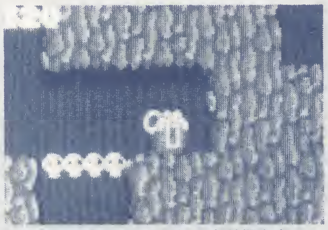
速攻パターンなら、右へそのまま3段目に登って行った方がいい。緑の2万点の御守がほしい人は行きはくずれ橋で左に行き、帰りは移動床で戻ってこよう。このとき、くずれ橋は行きに全部崩しておくことが必要。

餓鬼は弾を撃つのでスペシャル珠1発で倒すのが安全。

3段目
(餓鬼、ろうそく、赤御守)

速攻パターンの人は右へそのまま登るのがいいのだが、ろうそく2本は確実に取っておこう。

左側には赤い1万点の御守があるが、これは取りに行ってもたいした点にはならないし、時間が非常にかかるので少しソンなのでは…。


この御守は取りにいかない方が得かも。

1UPの周辺

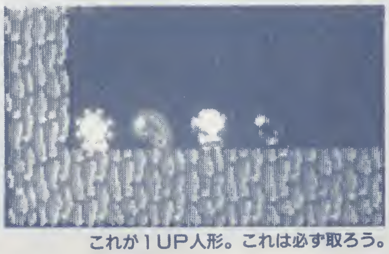
右側を登りつづけると、そのうち行き止まりになるが、そこで左側に進むと魔封岩地帯に行きつく。

ここでは右側に降りていくと黄色の灯籠があり、灯籠にさわると下の灯籠にワープして1UP等を取ることができる。

稼ぎたい人は、黄色の灯籠に入る前に左に行くと赤い御守があるので、それを取るといい。でも、そのまま左に落ちてしまうと1UPが取れなくなるので注意。

また、㊙テクとしては黄色の灯籠から出た直後の無敵時間中に七五三縄の結界を破り、その後に帝釈鏡を取ると無敵時間が長持ちする。

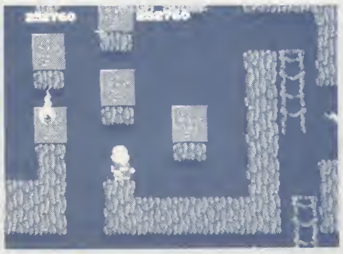
1UPを取った後は左に行き、ろうそくを取って上へ進もう。

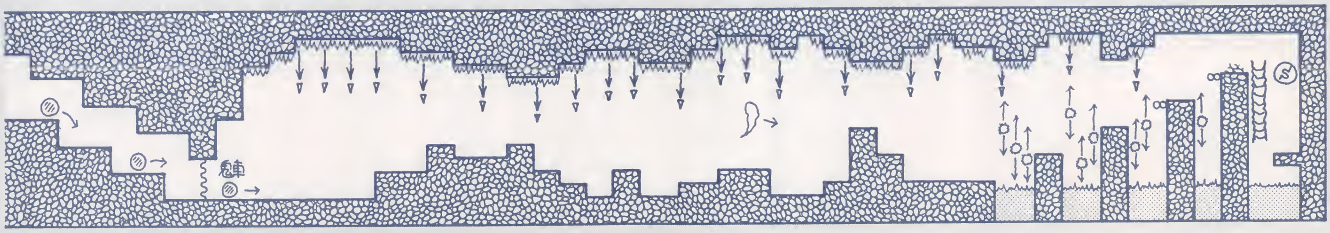

これが1UP人形。これは必ず取ろう。

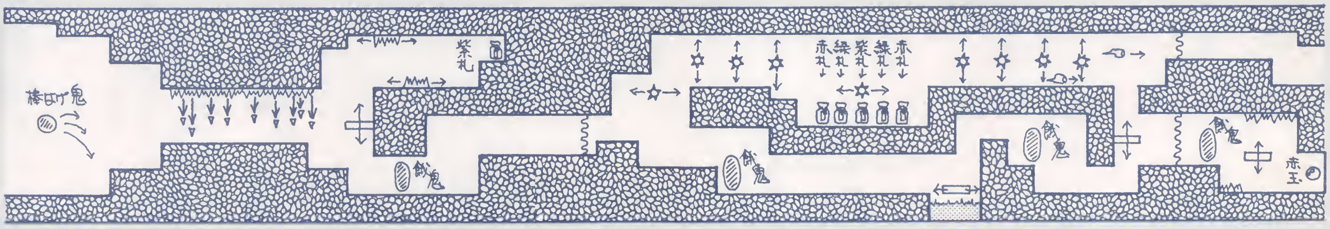
青い灯籠と赤い灯籠

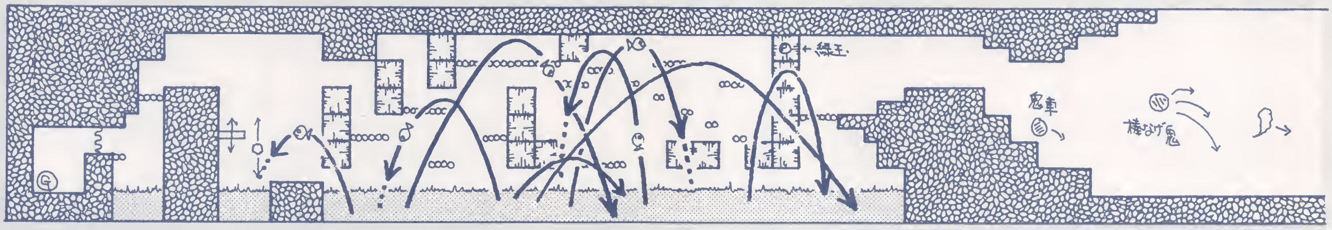
出口はさらに上の方なのだが、上に行く方法は青い灯籠に入るか赤い灯籠の近くから板と鉄球の間を速攻で上に上がるかの2つの方法がある。

青い灯籠に入るには、左側


この魔封岩地帯から上に登っていく。







の魔封岩のある階段を登っていくのが一般的。ここは目玉幽霊が多いので注意しよう。このルートは安全性、スピードの面でも優れていると思う。

赤い灯籠の近くから上に登っていくルートは、床と鉄球を速めに上がっていく速攻パターンを極めないと辛い。しかし、このルートは五万点の紫の御守が早めに取れるので稼ぐ人にはいいかもしれない。

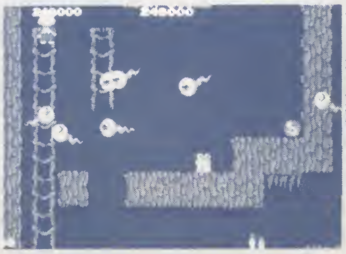
出口付近

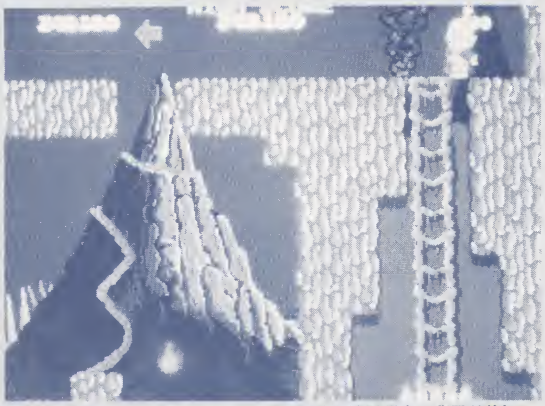
青い灯籠のさらに上の段にはブロックが横に並んでいて、タイミング良く右にジャンプしていかなければならない。ここは速攻で止まらずに進むと子鬼蜘蛛にも当たらない。

右に行き当たった所には餓鬼がいるので、これはあらかじめ覚えておいて出現前にスペシャル珠を投げよう。

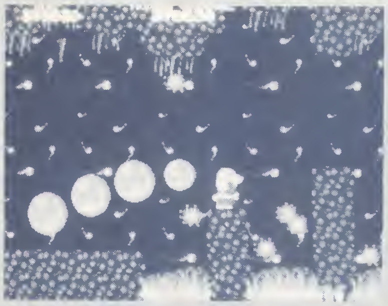
その後は最上段を左に進んでいこう。途中ではいぱー落とし幽霊が出てくるので、出現したら1ブロック後にジャンプして戻ること。また、その先には岩も転がってくるので急いで進まず、1回ずつ様子を見ながらジャンプしていこう。

最後の小鬼3匹のうち、2匹はスペシャル珠がなくても安全に倒せる。スクロールをうまく使おう。最後の小鬼は、落ちてくるつららにスペシャル珠を当てるのが確実な方法だ。(飛炎魔破…赤の場合はジャンプしてしゃがんで投げ、つららに当てよう。)

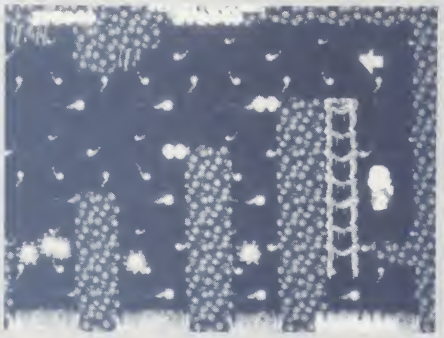

ここにろうそくがある。これは貴重だ。


ついに迷い地獄脱出。背景が美しい。

7丁目 閻魔の洞窟



一番左の火の玉のタイミングをはかろう。



閻魔の洞窟は初めから難しいぞ。

この面はホントに辛い面なので、反射神経にものをいわせてくれ。

まず、初めの火の玉の地帯では、くずれ橋に乗って下に降りる途中にジャンプしないといけない場所がある。まずここを覚えよう。そのままジャンプするとつららに頭を直撃だ。

他の火の玉は基本的には大きく吹き上がってきた直後に進むべし。

その直後のワープ鬼火地帯はほとんど反射神経。真上につららが落ちてきてもうまく珠を投げれば防げる。5連射になっていれば、常に4発ずつ撃ち、1発余力を残しておくくらいがいい。

ワープ鬼火地帯の後は、珠を撃つ鬼車が3つ連続して来る。ここはスペシャル珠を3つ使うくらいの方が安全だ。

その後は道が上下に分かれているが、上を進むのが当然。魔破御守が5つもあり、ここだけで11万も取れるからだ。上に行く時は、鉄球だけでなく人魂に注意。

さて、この御守だが、まず右から2個取っておいて緑の珠を撃ち、下の餓鬼を倒そう。そうしたら紫の御守をとびこして先に左の2個の御守を取って最後に紫の御守を取ろう。

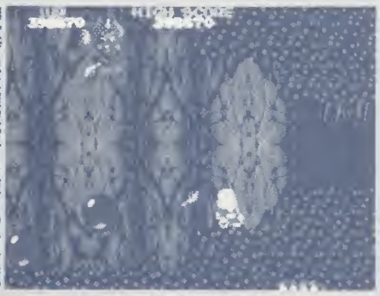
この紫の御守を使ってその先の棒投げ鬼2匹と鬼車を倒そう。さらに、さの近くには移動つらら2つに守られた紫の御守があるので、強気の人は取ってみよう。みかけより取り易いものだ。

最後には火の海があるが、ここはできるだけ上の方を速攻で走り抜けるのがベスト。まず、上の魔封岩2つを壊しておき道をつくっておく。2匹目の火炎魚が出たらすぐジャンプして、上を走ればいい。

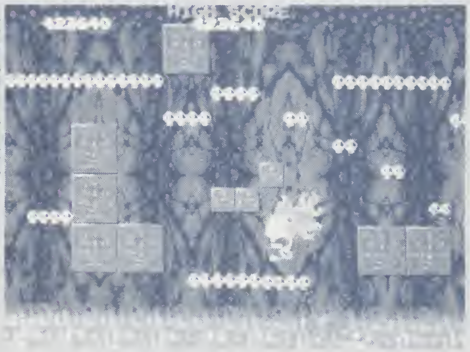
最後の最後まで慎重に進もう。

P・S この面の前半のワープ鬼火地帯で粘ると、1機につき残機ボーナスの10万点より高い点を取ることができる!! しかし、気合が必要だ!! 相当難しいぞ。

出現キャラクター
- ●人魂 ●鬼火(赤・緑・青)
- ●落とし幽霊 ●餓鬼 ●鬼首
- ●火炎魚 ●棒投げ鬼
- ●つらら ●鉄球 ●くずれ橋
- ●大魔封岩 ●移動つらら



棒投げ鬼は魔破雷打を使うのが一番。



火の海地帯は上を走れ!!

全て公表するぞ アイテムの謎

地獄めぐりも発売されて大部たったということで、今まで謎が多かったアイテムについて全て公表してしまおうと思います。

アイテムループについて

アイテムは、御守が3回連続して出現した直後に出現します。つまり、魔破珠を当てて、何もない所や敵を倒した直後等に御守が出現しますが、そのうち4回に1回はアイテムになるということです。

アイテム出現の条件

パワーアップアイテム出現時に条件を判定し、それに合ったパワーアップアイテムが出現します。

帝釈鏡は乱数で出現しますが、他は主にスコアによって判定されます。

次はアイテム出現条件の補足。

パワーアップアイテム出現時に、条件で決定したアイテムがプレイヤーに不必要な場合、そのアイテムのかわりに御守が出現します。

例…プレイヤーがすでに5連射に成っている時は数珠のかわりに御守が出現する。

ノーミスで行った場合、アイテムが4回に1回出現しないで、御守が出続けるのはこの理由によります。

P・S 御守の点数はレベルによってきめられていて、4レベルあり、スコアと難度に対応しています!!

御守 → 御守 → 御守 → パワーアップアイテム → (御守へ戻る)

★アイテム別出現条件

飛炎魔破(赤)	スコアの100の位が2か7
魔爆破(緑)…	スコアの100の位が3か8
魔破雷打(紫)	スコアの100の位が4
数珠…………	スコアの100の位が0か5
まが玉…………	スコアの100の位が1か6か9
後光付観音……	スコアの100の位と10の位がともに0
帝釈鏡…………	乱数により128分の1の確率で出現
人形(1UP)	その面のスタートから数えて14の倍数個目のアイテムでかつ得点の100の位が0だったとき

閻魔の御所

この面は墓石が3つあるだけの面だ。初めはとまどうかもしれないが、撃ちまくっていればすぐわかると思う。

左側の鏡墓石から壊し、次は右、最後にまん中の閻魔御所を壊すと閻魔の部屋へワープすることができる。

鏡墓石を1個壊すと2万点で、後光付観音が出現する。鏡墓石2個と5万点の閻魔御所合わせて9万点弱がこの面では入る。これで100万点を超えていれば点は高い方だ。

出現キャラクター
- ●鏡墓石 ●閻魔御所

閻魔大王

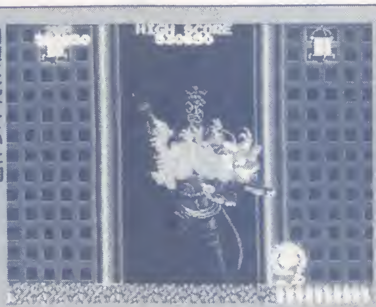
攻撃パターンが2通りあるので、まず性質を覚えよう。
まず、閻魔は鉄球を口から落としてくる。この鉄球はバウンドしながら左右のどちらかの方向に移動する。
この鉄球はプレイヤーのいる方に動き、バウンドがだんだん低くなってくる性質を持っているので、閻魔が鉄球を落としたら早めにくぐり抜けていかなければならない。
そのためには、右や左のどちらかに長くとどまったりしないで、まん中を基本に左右に早めに切り返すこと。
また、鉄球の他に閻魔は火の玉も吐いてくる。この火の玉は8方向に放たれ、微妙に曲線を描いて飛んでいく。自分を少し狙ってくるのでやっかいだ。
よけ方は、ジャンプするかしゃがんでよけるかの判断を誤らないことと、吐くタイミングは一定なので、そのタイミングを見切ること。タイミングさえ見切っていれば大部楽になる。



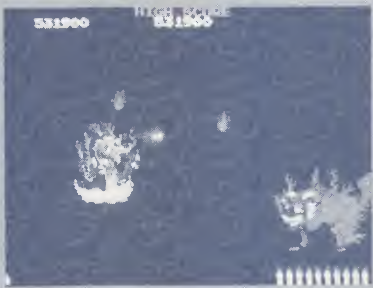
遂に閻魔登場。上方向に火の弾を飛ばす。

狗炎火

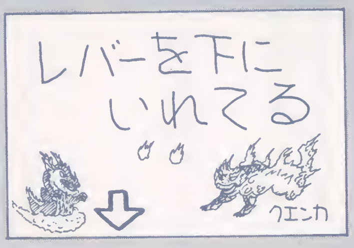
閻魔大王を倒すと、さあ勝ったかなと思う間もなくこいつに化ける。このキリンもとい狗炎火は閻魔の体をのっとっていた最後のボスなのだ。
こいつは普段は空中を左右に動いていて誘導炎を落としてくる。そして、たまに降りてきてつっこんでくる。
狗炎火は時間がたつとどんどん火の玉を落としてくる。しまいには絶対よけられないくらい落としてくる。それでは、その前に倒してしまえばいいのだが、それもちょっと苦しい。
ここは、狗炎火の火の玉をくらうと、なぜか死なないで自分が龍神に変身する。すると背景は一変して一騎討ちになるので、そこで倒せばいい。
変身した後の龍神では慣性がつき、ちょっと操りにくいが、その分攻撃力は火の玉3WAYと強力だ。耐久力も4発分ある。
それでも、自分が大きいので難しいという人は、あるパターンがちゃんとあるので、それを紹介しよう。
まず、自分を一番左側によせる。そうしたら、レバーを下に入れつづけながら右の狗炎火に向かって撃ちつづける。すると、火の玉が来るのでそのまま真上に上がってかわす。そして、また下にレバーを入れる。この繰り返しだ。
火の玉をかわすタイミングは、2発ずつ固まってくるので、2発めと3発めの比較的広い間で上にかわすのがベスト。



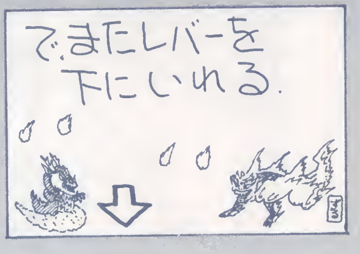
閻魔に化けていた狗炎火正体を現した。



自分も龍神となって最後の対決だ。







狗炎火ノーミスパターン

それでもどうしても狗炎火に勝てない!!という人に、ノーミスの時のみ多少有利になる方法を紹介しよう。
まあ、たいした事ではないのだが、自分が坊主のうちに魔破雷打を4発分使い、すぐ弾に当たって倒すという方法。これは坊主の時に当てたダメージが狗炎火に残っていることを利用するパターンだ。
ただし、自分が龍神になってから死んでしまうと、せっかく坊主の時に与えておいたダメージはクリアされてしまうので、あしからず。
ちなみに、坊主の時に粘りすぎると狗炎火がどんどん火を落としてくる。すると龍神になった時に、その残り火がよけられなくていきなりやられるので注意。

狗炎火の幻のファンタスティックボーナス

実は狗炎火を坊主の間に倒すと20万ボーナスなのだ。しかし、まだ成功したという話は聞かない。
私は魔破雷打を4発持ってわざと閻魔で死んでアイテムを出し、アイテムを使いまくったが点滅するまでしか追いこめなかった。倒して20万点ボーナスを取った人は教えて下さい。

覚えておこうスペシャルテクニック

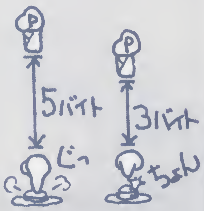
〈空中しゃがみ投げ〉

このテクニックは、スペシャル珠を使いたいのだが、そのまましゃがんで投げてしまったのでは敵に当たらない時に使います。
やり方は、ジャンプしたら空中でレバーを下に入れ、珠を投げるだけ。すると坊主は空中でしゃがんでスペシャル珠を投げてくれます。
飛炎魔破など、上下に限られた範囲しか攻撃できないスペシャル珠を持っている時に特に有効です。



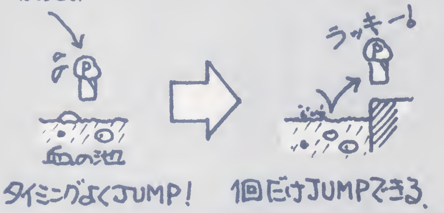
〈小ジャンプ〉

ジャンプボタンを押している時間がごく短かった場合、通常より低い高さまでしかジャンプしません。
このジャンプは、特殊な鉄球の配置の場合に使います。特に、閻魔の洞窟では小ジャンプでないと突破できない場所が存在します。



〈ワンチャンス・ジャンプ〉

失敗して火の海、血の池に落ちてしまってもタイミングよくジャンプすると、一回だけ表面でジャンプすることができます。
奇跡のような技なのであまりあてにしないように。後光付観音がついていたり、無敵中なら確実です。(このような時でもジャンプボタンを押さないとミスになることがある。)



メルヘンメイズ



これだけ知っていれば大丈夫。クリアできます!! 保証する©

GOD鈴木

知ると知らないではおお違い

さて、みなさん「メルヘンメイズ」どれ位まで進みましたか? 3面ではまっている人、6面がつらい人、8・9面あたりで力尽きる人、さまざまだと思います。

しかし、ここに書かれていることを、すべてマスターすればクリアできる! というつもりで書きますので、是非参考にして下さい。

アイテムについて考える

○うさぎ…一定時間バリア。（床から落ちたら死にます）全面中6個ある。必要な場合多し。

○くつ…跳躍力UP。面クリア時か死ぬまで有効。全面中3個あるが、あまり使えない。

○時計…制限時間が増える。全面中7個ある。必ず全部回収すること。

○赤玉…ボーナス点。500・1000・2000・4000・7650点が出る。多分ランダム。最終的に高得点へのカギ。

○黄玉…タイムストップ。一定時間敵が止まる。全面中3個。必ずしも必要ではない。

○緑玉…一定時間3WAYになる（どうやってストローで吹いているかはナゾ）全面中4個ある。後半面で真価を発揮する。

○紫玉…一定時間スピードアップ。ジャンプ力も上がり、普段飛べない所が飛べたりして便利。使いにくいと敬遠する人もいるけど、時間短縮には絶対必要。全面中4個ある。

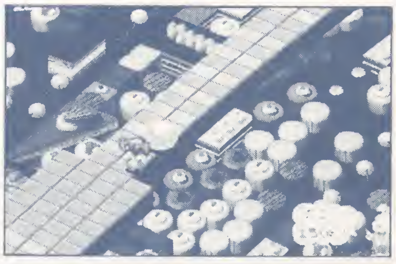
○青玉…一定時間最大シャボン玉が出せる。敵に近づき過ぎているとシャボン玉がすぐ割れてしまい使えない。慣れてしまえば必ずしも必要ではない。全面中4個ある。

1面（おかしの国）

うさぎ、ふうせんがあり、問題は特にない面でしょう。

慣れてしまえば、うさぎは必ずしも必要ではありませんが、ふうせんは取っておいた方が気は楽。

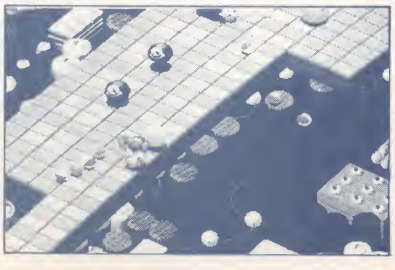
後半の一本道の所は、まず細い道の右に寄り（写真1-1）後は最大シャボン玉を出しながら真っすぐ進めば、ノンストップで行けます。（写真1-2）これならボスフロアへの移動フロアにギリギリ間に合います。



1-1 ノンストップで行ける面です。

ボス（ミヤージャ）の耐久力は30。最大シャボン玉3発か通常シャボン玉30発かでボスが倒せます。どちらの方が楽かはあきらかでしょう。

ボスの動きも一定だし、問題はないと思いますが、参考までに速攻パターンを書いておきます。



1-2 走る走る。

まず、ボスフロアへの移動フロア上で最大シャボン玉をため、ボスフロアについたら正面に撃ちます。これは必ずボスに当たり、他の面でも使える場合が多い初歩テクです。そしてすぐ右に行き、正面に最大シャボン玉を撃ち、さらに少し左へ移動し、正面もしくは左斜め上に最大シャボン玉を撃ちます。この3発でボスが倒せるはずです。

以上の速攻パターンがきまれば面クリア時に120秒以上残ります。（はたしてまぼろしの130秒台は出るか?）

さて余談ですが、残りタイムボーナスと赤玉ボーナスとどちらが高いでしょう。

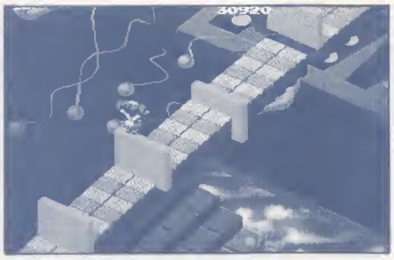
残りタイムボーナスは、1秒×100だから、5秒以上かかって取った赤玉が500点だったら、結果的に、点数は損したことになります。

しかし、運良く2000点以上出てくれれば、寄り道してでも集めた方が結果的には

点数が高くなる可能性がある、という考え方が出来ます。
　つまり、このゲームのスコアの上限値は、ノーミスで全部赤玉を集め、なおかつ運良く高い点数がよく出た時に出るスコア、ということです。

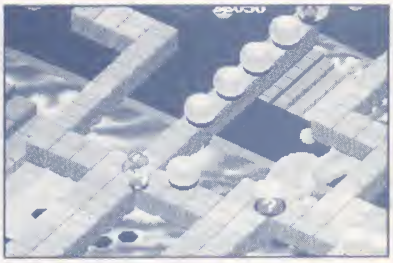
2面（おもちゃの国）

　上下に動く障害壁が初めて出てくる面。
　スタート直後ペンギン×2がいるので、シャボン玉×2を撃ってけちらし、ノンストップで進むと丁度障害壁がせり上がってくるタイミングに遭遇しますが、全部ノンストップで越せます。（写真2－1）
　障害壁は下がった時でないと飛び越せない、と始めは誰でもが思います。しかし実は高さは関係ありません。詳しくは3面で述べます。
　移動フロアは必ずしも必要ではないものが多いので、慣れないうちは遠まわりしてでも安全に行くこと。
　慣れてくれば、青玉・緑玉は取りに行くだけ時間のムダという考え方もできます。

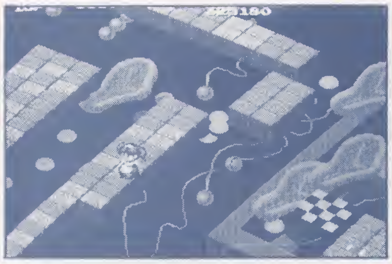


ノンストップで走れます。　2－1

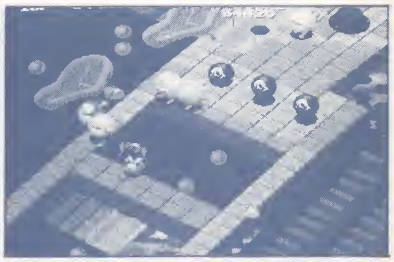
　写真2－2の場所も時計（右のビックリ箱）・赤玉を回収し、赤玉のあった所から移動フロアに乗り、その先の障害壁のあるフロアを通るのが、距離の上では赤玉を回収できる最短ルートのはずです。
　途中右ルートにくつ、紫玉がありますが、取りに行くまでの苦労を考えると不必要でしょう。（写真2－3）
　ボス（デッド・ルースター）の耐久力は40。1面同様、動きが一定なので特に問題はないでしょう。
　赤玉回収して120秒残せます。



どの面でも時計は必ず取ること。　2－2



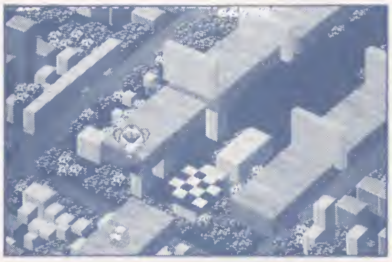
こっちは来なくてもいい所。　2－3



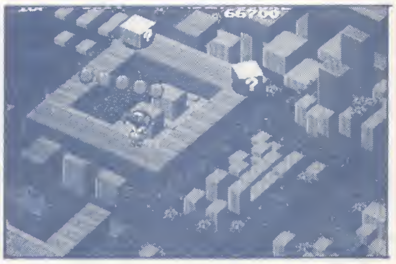
床越しに安全に敵を落とすこと。　2－4

3面（つみきの国）

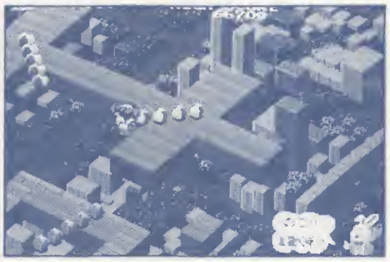
　障害壁・移動フロアが多く、しかも後半で死ぬとかなり手前に戻されるイヤーな面。
　初めこの面で手こずった人は多いと思います。しかし、やり方さえわかってしまえば楽勝面に変わります。
　まず移動フロアを使わなくても飛べる所が3カ所あります。（写真3－1～3）



ジャーンプ。　3－1

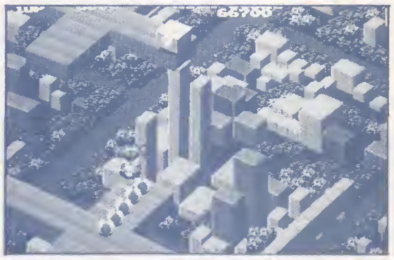


ここも飛べる。おいしい。　3－2

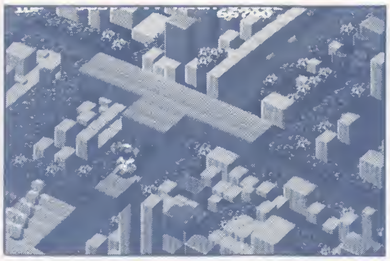


おいしい、おいしい。　3－3

　ちなみにスタート直後の写真3－1ですが、右斜めには直接飛べません。ゲーム内容上は左右対称の斜めですが、グラフィック上では距離が違う為です（写真をよく見ればわかりますよね）。うーん奥が深い。
　写真3－4の場所も、ここにいれば障害物にはあたりません。移動フロアが来たら斜めにジャンプしてバッチリ。
　写真3－5の最後のつめの部分は、さすがにうまく見切ってジャンプするしかありません。
　さて、障害壁についてですが、実は飛び越す時に問題なのは、障害壁の高さではなく、ジャンプする時の位置なのです。
　理想的位置は写真3－6の位置か、さらにもう少し手前。その位置でジャンプすれば、ほとんどの高さの障害壁を越せます。（もちろんレバー入れっぱなしで、ジャンプボタンも押しっぱなしであること）
　これを極めていれば、赤玉を全部集めることも決して難しくありません。
　写真3－7も速攻パターンの参考になると思います。
　ちなみに、ほとんど役立たずの大道芸ですが、進行方向と逆方向なら移動フロア間を飛べる所が3面を含め、他の面でも何カ所かあります。（写真3－8）
　ボス（タンブラー）の耐久力は胴が各20、頭が30。倒すのに30秒はかかり、気が抜けません。頭以外の部分は分裂時にもダメージを与えられます。
　赤玉全部を集めて、ボスを倒して90秒残れば速い方でしょう。



後ろ姿がなんともいえない（？）　3－4



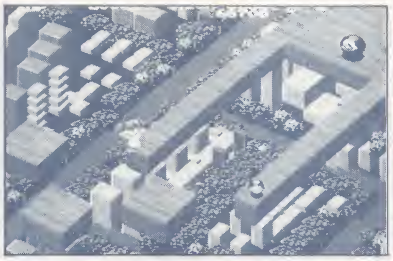
ここは慣れが必要。　3－5



カロリーメイトなんてへっちゃら。　3－6



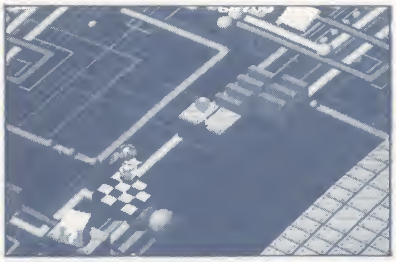
走る走る。　3－7



おおーっと。大道芸人。©ぬ。 3-8

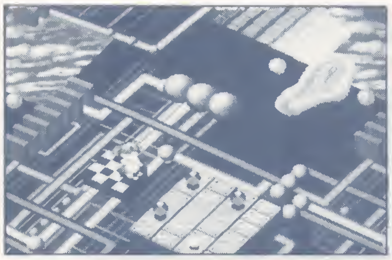
4面（きかいの国）

一見怖そーな面だけど、あまり難しくはありません。
写真4-1はふうせんを取ってからうさぎ（手前の箱）を取るのは当然ですが、ふうせんのある床に飛び移らなくてもふうせんは取れます。



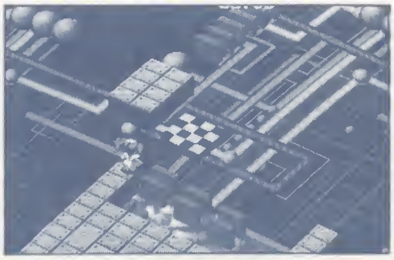
手前にふうせんがあるのがミソ。 4-1

移動フロアがふうせんの床に一番近づいたら、一旦ふうせんの方向にジャンプし、すぐにレバーを戻します。そうすれば、直接床に飛び移らなくてもふうせんは取れます。
最後の方にある離れ小島は行くべきでしょう。（写真4-2）



この小島に初め気付かなかった人も多いのでは…。 4-2

写真4-3の所からも移動フロアを使って飛べます。

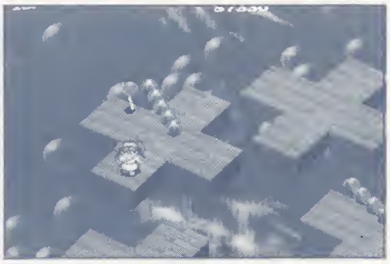


こっちの方が近道。 4-3

慣れないうちはガイコツ・ロボットはていねいに落として進むこと。又、移動フロア上でバキュラ（本当はカガミらしいんだけどバキュラにしかみえない）にぶつかりそうだ、と思ったら、移動フロアを1回見送る方が安全です。
後半の地形が複雑な所は、敵・敵弾にぶつかることは、ほぼ床から落ちることなのでていねいにやること。
ボス（アールメイコン）の耐久力は40。

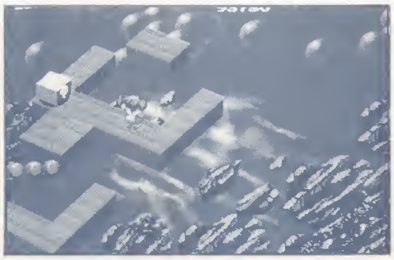
5面（そらの国）

背景の青が、目にも鮮やかな気持ちのいい面。
スタート地点から左斜め上方向にふうせんがあるので回収すること。（写真5-1）くつはいらないと思います。

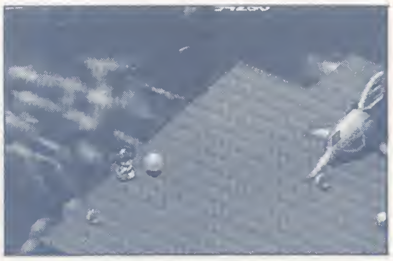


ふうせんを取らなければ時間短縮にはなるが…。 5-1

異次元トンボ・異次元ヒラメは確実に落とし進むこと。移動フロア・障害壁が多いけど、ここまでの知識と経験があれば消せる面です。ガンバッて下さい。
ちなみに、この面でも移動床を使わなくても飛べる所が1カ所あります。（写真5-2）
ボス（レイドッグ）の耐久力は50。正面きって闘うのは怖いけど、写真5-3のようにやればカンタン（弾はよけること）。



飛ぶ飛ぶ。 5-2



カンタン、カンタン。©ぬ。 5-3

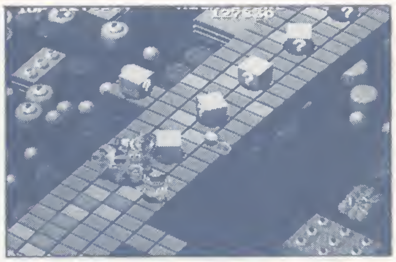
6面（びっくりの面）

ふうせんはなし。ビックリ箱から敵が出るイヤーな面。
スタート直後、目の前に必ずキノコが現われるので、撃って押し返し、さらに最大シャボンを撃って中央の道を開きます。後はていねいに、斜めにビックリ箱を撃って敵を落としていきます。（写真6-1）



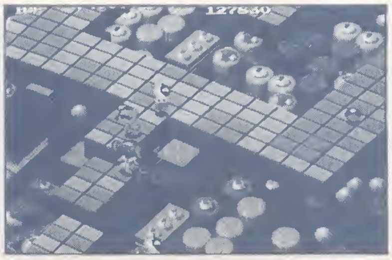
この面は慎重にやること。 6-1

キノコの性質ですが、キノコが出現した時アリスのいた方向に進んで行き、途中で方向が変わることはありません。もし、捕まってしまったらレバーとジャンプボタンをバシバシやって逃げて下さい。
ちなみに、キノコにかつがれている間、アリスは攻撃できませんが、そのかわり敵の攻撃も受けず、かつがれている間は一応安全です。（写真6-2）



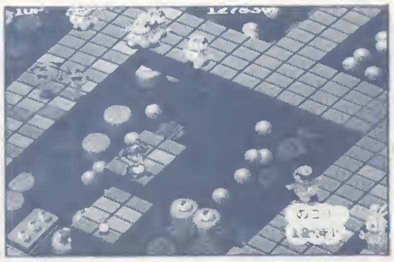
ワッショイ、ワッショイ。 6-2

写真6-3の移動フロアは、すぐに渡らず、移動フロアの上から敵を落として下さい。この後、右側を通った方が赤玉が多くて攻撃が易しいのでおすすめルートです。



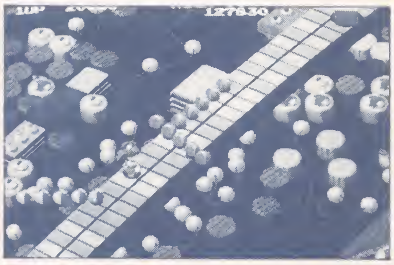
バキュラに注意。 6-3

写真6-4の時計は取りに行って下さい。移動フロアから敵を攻撃するのも手。



この時計も必ず回収すること。 6-4

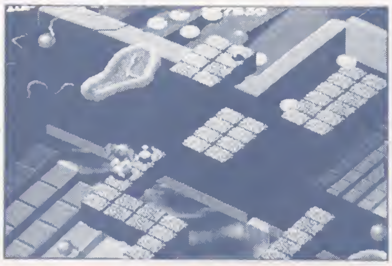
最後のつめの部分は、さすがに見切ってやってもらうしかありません。（写真6-5）
ちなみに、この面で大量に出てくる「びっくり舌」と「びっくりしたァモーッ」の性質を少し。他のザコキャラに比べ、圧倒的にスピードが速く、あなどれません。
これは経験上の話ですが、



慎重に、慎重に。　6-5

これらの敵にアリスが落とされる場合、必ず床の右側から落とされ、左側に押してくることはまずありません。
　つまり、これらの敵に対し、床の左端を背にし、右斜め上を向いて連射するのがひとつの対策法でしょう。
　ボス（ビッグトータス）の耐久力は60。着地している時しかダメージが与えられません。弾数も多く、全面中最もイヤな敵のうちの1匹。

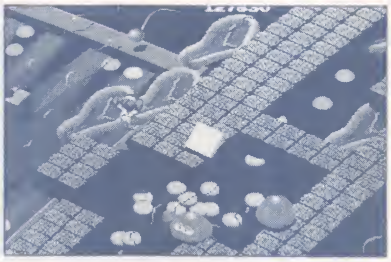
7面（むしの国）



ここを飛ぶのは少しシビア。　7-1



ジャンプする姿が可愛い。　7-2



ここら辺はノンストップ。（トンボは無視して大丈夫）　7-3

見た目ほど難しくないラッキー面。オームシや大ムカデは最大シャボン玉3発で倒せ快感です。
　ここまで来れた人には楽な面のはずですが、いくつかアドバイスを。
　紫玉を取れば（進行ルート上で）飛び越せる所は3カ所。写真7-1の紫玉のある所からふうせんのある床（かなりギリギリ）・写真7-2・写真7-3です。
　ボス（アラテーズ）の耐久力は50・2匹同時に最大シャボン玉をぶつければ同時に倒せます。
　これは他のキャラにも応用でき、オームシや大ムカデがそれら同士、もしくはスライム等とまとめて最大シャボン玉をぶつければ、1発で倒せる時があります。

8面（へいたいの国）

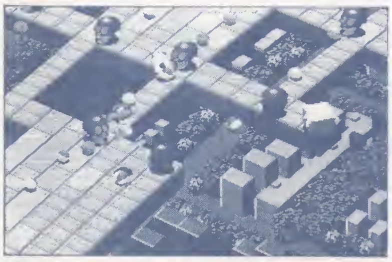
俗称へ○たいの国。とにかくイヤな面。
　空中を飛んでくるハートのAはそれ自体にはじき落とされることもありますが、後ろ斜めから弾を撃たれることがあり、十分注意すること。
　前半はうさぎを取って走って下さい。（写真8-1）
　後半のトランプの多い所は緑玉（3WAY）を取って走るのがベストでしょう。（写真8-2）
　ガイコツ地帯は確実にガイコツ・トランプを落として進むこと。（写真8-3）



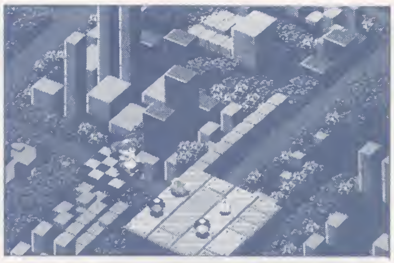
バリアが無かったら…。　8-1



速攻命！　8-2



こんな風にガイコツを残してはダメ。　8-3

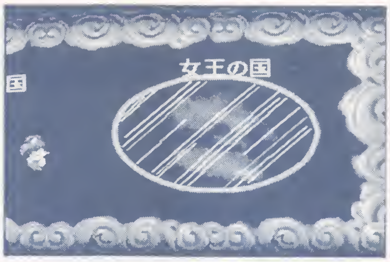


どのパワーアップを取るかは…。　8-4

写真8-4の時計は取りに行くにしても、くつは必ずしも必要ではないでしょう。
　書き忘れてましたが、途中にあるもう1つの時計も必ず取ること。
　ボス（8マンではありません、トリプルヘッズ）の耐久力は80。3体に分裂した時、どれが本物かはランダム。最悪パターンが重なる時、全面中最もイヤなボスになります。

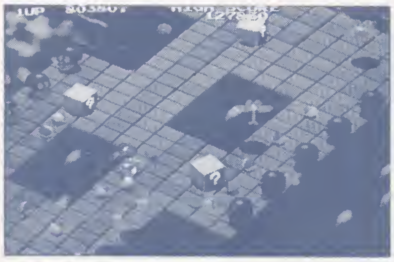
9面（女王の国）

当初、この面はノーミスで消すのは不可能と思われていましたが可能です。

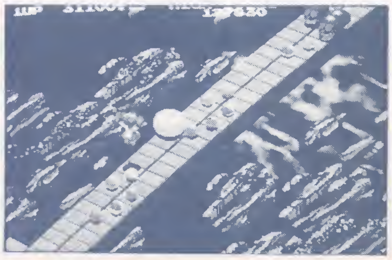


ひときわでかい鏡。　9-1

時間をかせぐ為に前半は走ります。まずスタート直後、最大シャボン玉を撃ってスライムを蹴散らし前進します。
　そのまま進むと大ムカデがいるので、それも殺し、その後のトンボ・ガイコツ・バクダン地帯（写真9-2）は連射しながら進めば大丈夫（ガイコツは無視）。ここまでもちろんノンストップです。
　この後オームシ達に出会いますが、時間がもったいない、という人は床の左端を行けばノンストップで行けます。点数がもったいない、という人は複数のオームシにあたるよう最大シャボン玉を撃てば、より少ない手間で倒せるはずです。
　写真9-3の細い通路にガイコツがいる所は、弾をいちいち避けるのは時間がかかるのでライン合わせをして下さい。



止まらない、止まらない。　9-2



走る、走る。　9-3

つまり、細い通路を通る時、アリスの影の1/3位左端からはみ出す位にラインを合わせて前進すれば、ほとんど弾にあたりません。もしあたっても手前にはじき返されるだけで、落とされることはありません。
　こうして、最大シャボン玉を撃ってガイコツを押しながら進んで下さい。
　その後のガイコツ・トンボ・

トランプ・ビックリ箱地帯もよく敵の配置を覚え、手速く落としていってください。（写真9−4）

ボス直前の最後の所は（ボスで死んだ場合やり直される所）、最大シャボン玉でガンガン押していくのが一番速いみたいですね。

ボスを前にして40秒前後残っているはずです。ここからが問題です。

ボス（女王とお呼び、ホホホ）の耐久力は100。鏡を出した時にしかダメージを与えられません。

最大しゃぼん玉をぶつけてもトランプ兵がじゃまで実につらいボスです。

基本的には、手前に下がりトランプ兵を引きつけ、一気に女王に向かって前進し、最大シャボン玉を撃ち込むことです。

しかし、これでは40秒以内ではまず倒せません。

そこで「絶対確実」とはいかなくても、成功すれば20秒でボスを倒せるパターンを伝授しておきます。

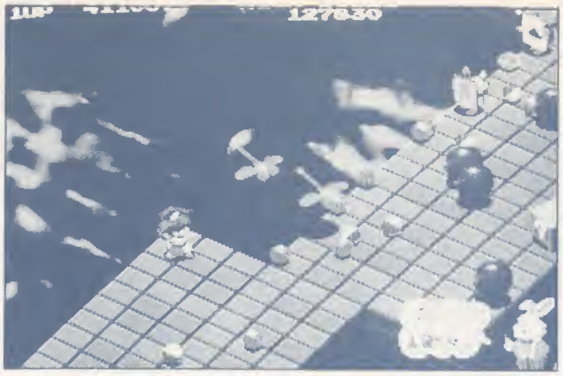
ボスフロアについたら左に少し移動し、前進しながら（目の前にボスがいるはず）最大シャボン玉を2・3発撃ち込み、すぐボスの右隣に行きます。この後、トランプ兵が画面にでてこなかったらしめたもの。このままボスの右隣で待機し、鏡を出したら最大シャボン玉を撃ち込む、を繰り返します。

うまくこのパターンにボスがはまってくれれば、もはや「楽勝」の2文字しか存在しません。ノーミスで9面を消して20秒以上残ります。

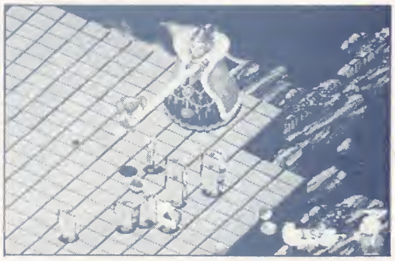
もしパターンにはまらず、トランプ兵が出てきてしまった場合、ボスの隣（つまり床の端）にいると危険なので、逃げること。

又、楽勝パターンにはまらなくても、これで初めにボスに4〜6発撃ち込める場合が多いので、なかなか使えるパターンだと思います。

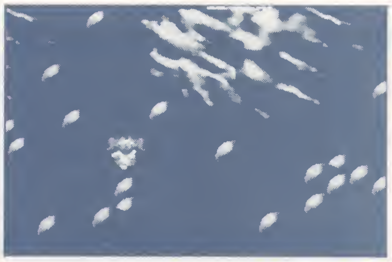
みなさんの健闘を祈ります。（写真9−7）（写真9−8）



♠斜めに落とすのはやはり基本。 9−4



♠光とともにトランプ兵出現。 9−5



♠ここはどこ、私は誰？ 9−6



♠アリスの家ですね。 9−7



♠御苦労様でした、アリス。 9−8



タイトル画面

ギャラクシーフォースII

よーし、今回は全6ミッションを完全攻略するぞ。第四帝国をせん滅せよ!

難しくてもクリアは可能だ

先月号で、さわりの部分を紹介したギャラクシーフォースIIですが、発売からはや1カ月。

小型のデラックスタイプも出回って、かなりのお店で見られるようになりました。

難しい、という声をよく聞きますが、あきらめるのはまだ早い。これを読んでもらえれば、君にも全面クリアは可能です。

今回は攻略に重点を置いているので参考にして下さい。それとセレクトでE面から始めるとランクが上がるし、D面で今まで見られなかったキャラもでます。自信のある人はこっちでプレイすると面白い。では攻略に入ります。

A面 人工惑星メガリオン

まずフライハンガーの4機編隊がきます。

その後、上に4機、まん中に2機ずつ4機、と出てくるので全部ロックして倒す。

次に、左右に3機ずつ三角形型の編隊が来るので片方ずつ倒すのですが、最後の3機を倒した後、2機出てくるので、忘れないで撃って下さい。

次は大型戦艦ギャボットが上から飛んでくる。

こいつは、まん中へんに集中してミサイルをたたきこんでやると、分裂して爆発します。途中で来る編隊も、こいつとまとめて倒すといい。

ここまでくると、ジャングルジムのような所へくるので、所々の浮いているディフェンスネルを(特に青いやつ)全滅させて、間にでてくるプチサテライトやガンボート編隊を撃ち落とす。

最後のフライハンガーを落とすと要塞入り口です。

ここまででエネルギーボーナスは425前後ぐらいまでかせげます。

要塞に入ったら、まん中辺にいれば全部ロックオンできます。

ロボットのたくさん置いてある所は、どちらか集中して倒すといいでしょう。(ただし、これらはエネルギーボーナスに加算されません。)広い場所は、左右に大きく動いてヒットをかせごう。

次に、小カーブだが、ここはファーストのままで曲がる。

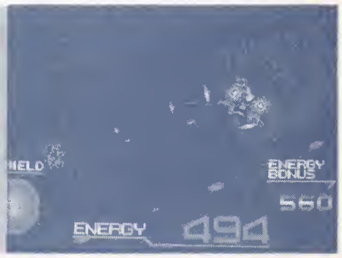
砲台の列を壊したら、左へ小カーブ。



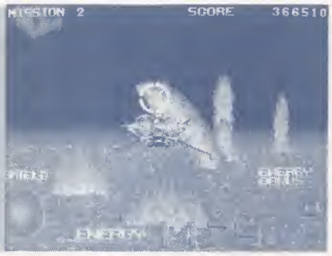
まとめてロックする。



中型艦の大爆発。



ニュートラルで曲る。



2面スタート直後。

次の右カーブはニュートラル位まで落として、すぐファーストに入れる。

左カーブも同様に曲がる。

トンネルをくぐったらコントロールセンター(ボス)で破壊したら(E=100)クリアです。

エネルギーはノーマルなら約1230、イージーなら約1300まで溜められます。

B面 火山惑星アシュタル

ここはまずプロミネンスを倒すことに重点をおきます。(1匹E=20)特に倒した後の残骸には要注意。

炎は毎回同じく出現するので、完全パターン化してしまうといい。

火柱にも触れない様に。最初だけ書くと、スタート後、ちょっと上にいって約1キャラ分左へ寄ると、1本目のプロミネンスをちょうど破壊できる位置にきます。

この面のコツは、なるべく大きな動きはしないで、プロミネンスを確実につぶしていくことだと思います。

洞窟に入るときには、エネルギーボーナスが420ぐらいまでかせげます。

洞窟内は、特に見えにくいので、よく見ながら進んで下さい。

すばやく曲がるには、曲がる方向へ一気にレバーを倒して、スロットルはニュートラルよりほんの少しスローぎみあたりで曲がるのがベストです。(特に、この曲がり方は、4面のつらら洞窟でやってみて下さい。うまく曲がれないという人もきっとうまく曲がれるはずです。)

基本的には、アウトインアウトで曲がるようにしていればやりやすいようです。

ここら辺りの砲台は上下に2基ずつというのが多いので、いっぺんにロックオンして倒してしまうといい。

広間前の二股のわかれ道は右へ行くと広間で砲台(ティールS)が地面に設置してある形となり、左へ行くと砲台が天井へ設置してある形になります。

ここは自分の撃ちやすい方へいけばいいでしょう。

ただし、緑の弾には十分に注意して下さい。

ここを抜けると、また道が細くなります。

トンネル前の4基は一斉にロックオンして倒す。

コントロールセンターに撃ちこむと(バルカンでも可)



左へ行かず直進しよう。



この高度で速攻で倒す。



出現前からミサイル発射。

クリアです。

(余談ですが、ボス横の2隻の赤いアイアンスネークは破壊できます。)ボスはトンネルにいる内から撃って、出現直後に倒してしまおう。

エネルギーはノーマルで約1400ぐらい、イージーで約1500台まで溜められます(もう少し伸びるかも)。

C面

植物惑星 マルクランド

スタート後の、左右の植物にぶつからない様にして下さい。目前の滝は、かせぎに夢中になって激突しない様に、余裕をもって上にあがろう。

この面は、全体を通してアリゼマという、いきなり触手をのばしてくる敵がでてきます。

こいつは撃ってもE=1と安いので、自機の進行を妨げるもののみ殺していけばいいでしょう。

こいつの為に、向こう側にいる、E=5の戦闘機の編隊を撃てなくなる、ということになるので、そこのアリゼマをいかに素早く始末するかでエネルギーボーナスの量もちがってくると思います。

とにかく、アリゼマでかせぐよりも、その向こうにいる編隊でかせぐということを頭に入れておくべきです。

紫色のムカデは、なるべく撃ちやすい所へ誘導して出現するのがコツ。

時々、地面にうまって出現したりするので、自機のロックオン可能な枠(先月号39ページ参照)にものをいわせて強引にでも倒してしまおう。

さて、洞窟手前の左右に滝のある場所ですが、ここは小さな生物(E=5)とムカデが2匹いる。

特に、ムカデは出現前に大きく動きすぎると、2匹とも滝にうまってしまい、撃てなくなることもあります。

洞窟に入るときに、エネルギーボーナスは500以上かせぐことも可能です。

さて洞窟内部ですが、ここ



激突に要注意!



ファーストのままで。



ここはニュートラルで。

は主にディールγ・ε(砲台)が設置してあります。左右の曲がり角前に、なんと洞窟内なのにアリゼマが発生します。(成長がかなり早いので注意。)

曲がり角は、右へ行った方が曲がりやすい様です。

最後のカーブはファーストのまま抜けられるので一度やってみてください。

ここを抜けるとエクストラエネルギーが入ります。

ポトリルムやビートルシップ、ゴブリン(倒した後の目玉も破壊できます)等がくさる程いるので、ばりばり撃ちまくってやろう。

白色の壁へくると胞子のトリムが来るが、いかんせん数が多いので体当たりされないようにしよう。

後はイカの集団とアリゼマの混合だ。

特に、ここのアリゼマも成長が早いので気をつけながら、イカを優先してバリバリ撃っていこう。

ここをやりすごすと洞窟です。

始めの洞窟と同じような感じでやればいいと思います。

ただ、A面のファーストのまま抜ける小カーブが連続していますから気を抜かないようにしよう。

この連続小カーブの途中の上下に1基ずつ設置してある所は、自機を中心にもってきて、いっぺんにロックオンして破壊すると手間がかからない。

トンネル前の下り坂は、天井にぶつからないようにレバーを下げて抜ける。途中のUFOもできるだけ倒そう。

コントロールセンターは、左右の護衛のデスクロワーを無視して、本体のみを狙え。

エネルギーはノーマルは約1500ぐらい、イージーなら約1800以上出ます。

D面

砂の惑星 サラ

前VERSION・Iの最終面にあたるシーンです。

竜巻が起こっているが、絶対ぶつからない様に。

地面には、クラブウォークにまじって、ディオプスが地表スレスレを飛んでいる。

できるだけ多く倒そう。

竜巻地帯を抜けると、蜘蛛の巣状爆弾を打ちあげる砲台(ディールδ)がいる。

ここは、こいつなど相手にしないで、大きく左右によけつつ、後ろから飛んでくるビートルシップやディオプスの2機編隊を優先的に攻撃した方が、より多くエネルギーボーナスをかせげると思います。

でこぼこした岩場も、左右から群れをなしてくるリノセロスは適当に撃っておいて、E=5のツインツインの2機編隊に重点を置いた方が良いと思われます。

ここからが超重要な場所。

敵の前線地帯へ来たわけですが、後ろから踊りながらやってくる(?)P-ウェポン(ロボット)を必ず全機つぶすこと。

彼は1機でE=20とベラボーに高いので、全てやっつけるとかなりおいしい敵だ。

そのかわり、緑の弾も撃ってくるし、装甲も硬い。

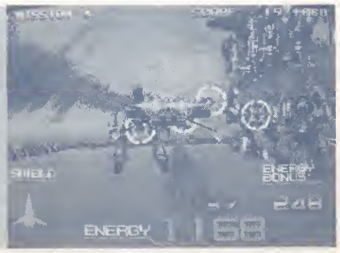
気合を入れて叩きのめそう。(まん中にだすのがコツ)洞窟を入る時点で、エネルギーボーナスを400近く取ることもできる。

次に洞窟だが、ここはアウト側に曲がり切った所に、ちょうどつららが垂れ下がっているという超険険な所だ。

ここでガンガン当たりまくってゲームオーバなんて人も少なくないようです。

ここは、前にのべたニュートラル曲がりで抜けるのがいいでしょう。

これなら、道のほぼ中心を通ることになるので、イン側



ロボットは全滅をねらえ。



左の方が良いのでは?



E面スタート時のD面。

の妙に出っぱった壁にも当たらないし、アウト側のつららにも当たらないはずだ。

最後の左右の曲がり角は、一見、どっちへ行っても同じようだが、空中物が違う。

先月の設定資料をみて、エネルギーボーナスの多い方へ進むようにしよう。こんな所でも差が出てしまう。

トンネルに入るとコントロールセンターです。
エネルギーはノーマルで約1600ぐらい、イージーで1850以上あげられる。

E面 雲の惑星オルセア

ここは主に空中戦が主体となります。

けっこう画面外にたくさんいたりするので、左右に動いてさがしてみよう。

しばらくすると、上から超巨大戦艦メガロードがくる。残念ながら破壊できないが、下部の砲台が壊せるから適当に撃っておくのもいいでしょう。ちなみに、メガロードが半分ぐらいまで見えたら、スローにして追い越させてみよう。よくみるとアイアンスネークの頭が2基。（壊せます。）

でも、通常プレイ中にこんなことしてるとヒットが落ちてしまうので、かせぎたい人はやらないようにして下さい。

さて、メガロードが去っていくと、敵編隊にまじってアイアンスネークが出てくる。

かなり耐久力があり、しかも頭の部分にしか攻撃判定がないのでつらいが、倒すと、1匹につきE＝50も入るので必ず倒したい。

こいつを倒す時に限って逃げられそうになったらスローにしてでも絶対倒すべし。

それくらいE＝50は大きいのです。

そうそう、この面の下にある岩のような物体は当たり判定がないので、思う存分動きまわろう。

洞窟前のフライハンガーの編隊も全部落とすつもりで、6機ずつロックオンしてバリバリ破壊しまくろう。

洞窟に入る前で、エネルギーボーナスは600弱かせげるはずです。

洞窟に入ると、他のとは異なり砲台はありません。

入るとすぐに二股にわかれますが、断然右を通るべきです。左の方が若干長いし、曲がり方もきつい。

ちょこちょことレバーを動かしていくとぶつかりにくいと思います。

少し道が起伏しているところもあるので、レバーの上げ下げも少し加えて下さい。

ここを抜けるとエクストラエネルギーが入ります。

いきなり雲で前方がみえないが、自機のロックオンのマークを目印に倒していこう。

左側の雲にアイアンスネークが一匹かくれているので、叩きのめしてあげよう。

2匹目は少し上の方にいるから機首を持ちあげて狙い撃つ。（できれば横の編隊も少しまき込んで倒せればベストです。）

2匹目から4匹目まで連続して出現するので、押されないように攻めまくろう。

こいつらは全滅させる方法をパターン化してしまおう。

時々消えてしまう4匹目を絶対倒し、全滅させられる様になったら合格だ。

さて洞窟の入口です。

エネルギーボーナスはここまで360程いけばいい方でしょう。

入るとすぐ登り坂になる。

ここでよく尻もち事故を起こす人がいますが、こうならない様にするには、上を見ないで下の坂を見ながら、調整していこう。

また下り坂では、逆に天井を見ながら行くようにすればいいと思います。

さて、二手にわかれて待機中のフライハンガーを片方に集中して撃ちまくる。

第2格納庫では、片側を少し撃って反対へ、少し撃ってまた反対へ……と撃った方がより多くかせげます。

通路を抜けるとコントロールセンターです。

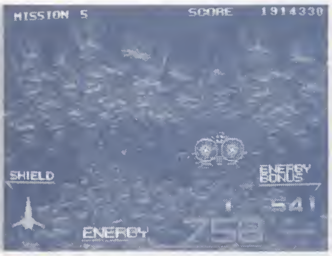
ここの通路は左、右どちらへ行っても差はありません。

通路を通っているとき、コントロールセンターのある方向へミサイルを連射していると、ボス出現と同時に破壊することもあるので試してみて下さい。

エネルギーはノーマルで約1600ぐらい（これはこの先まだ伸びそう）で、イージーは2000以上出すことができます。



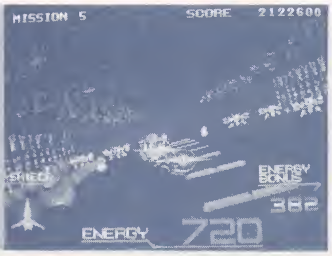
ミサイル、連射、連射！



洞窟。断然、右へ。



尻もちに気をつけろ。



バリバリかせげ。



ボスの速攻殺しの方法。

F面 異次元空間 ハイパースペース（最終面）

ここは第四帝国の本拠地へ行くための異次元空間から始まります。

まわりの歪んだトンネルはよく見て、常に輪の中心にいるようにしよう。

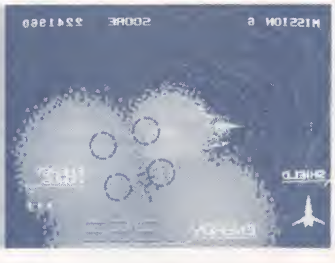
ここは輪の外に敵が飛んでいるので、ミサイルのロックオンで倒してやろう。（1機だけバルカンで撃てるやつがいます。）

トンネルを抜ける前に、逆三角形の編隊がいますが、ランクノーマル以上の設定だと、この編隊が弾を撃ってきます。（イージーでもエネルギーが一定値以上あると発狂して撃ってくる。）

ここはまず3機共倒したら上で待って引きつけ、敵ミサイルの発射音がしてからサッと下にかわす。

しくじるとミサイルと壁の2重ダメージが待っている。

抜けた時点で、エネルギーボーナスが75ぐらいあれば



ロックしたらすぐ発射。



……態度がでかい！



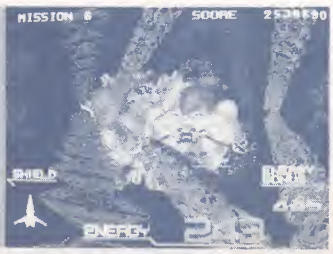
高度はこの位でいこう。



緑の弾がつよい。



ここら辺に自機をあわせ。

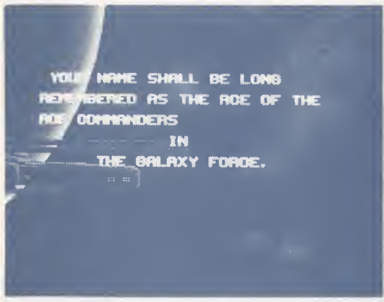


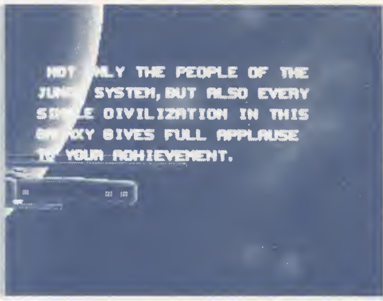
ハイ、さよーならー

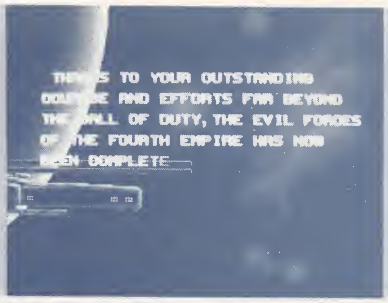
いでしょう。
次は自機を下へさげて抜けよう。
パイプ状の地形の所は、下側のルートを通ろう。
ここは、天井にへばりついていれば全てロックオンできます。ここもノーマル以上だと、弾がきます。
2回にわかれてくるので大きく右、左へと横の動きだけで弾よけします。
次のパイプも下へ。(単にかせぐため。)
ここは一見狭そうだけどそんなには狭くないので安心して進もう。
パイプを出るとすぐ編隊がくるまで速攻で倒す。
いよいよ第四帝国の本拠地へ突入する。
入口のハッチは閉じたままなのでミサイルorバルカンで破壊して進入します。ハッチの右下に、ちゃっかりアイアンスネークがいます。(ここのは頭以外を撃っても破壊可能です。)
さて、いきなりディールγが上下に設置されている。
エネルギーが多すぎてランクが上がっていると弾を多く出し、切れ目も狭い。
まるく動いてかわすか、ワイパー避けでかわそう。
ここを過ぎると、このミッションの最難関の所です。
段々道が狭くなり、いきなり曲がりくねるのです。
まず、スロットルを落として安全に進む方法と、強引にファーストのまま抜ける方法の2つが考えられます。
とにかくクリアしたい、という人はスロットルを自分の曲がれる限りの速度まで落として安全運転しよう。
すこしでも良いスコアを狙っている人は、もちろんフルスロットルで曲がる。
なれてしまえば、どうということはありません。
言葉でいうと、右、左、右、ほんの少し直線、左、右です。
このほんの少しというのが曲者で、早めに左へ切り返してしまい、ぶつかる人が多いようです。あせらずに、素早く、確実に曲がろう。
また、地面の赤いラインを見ながら曲がってもいいでしょう。(少し危険ですが…)
ここは中央を進まずに、地面スレスレを飛ぶとぶつかる確率が減ります。(若干道が広いため。)
この最難関を抜けると、またディールγが大量に設置してある。
なるべく全滅を心がけて緑の弾を寸前で見切れ。
入口付近の左右のバリアはひっかかると、次の通路の地面にめり込んで大ダメージを受けるので、気を抜かないで通ろう。
あとは地面に破壊できる小さなドームがあるので、残さず壊す。最後の点かせぎです。
一番狭い通路を通ると第四帝国のボスの登場。
弾を数発打ち込むと倒せます。栄光の全面クリアだ。

ではみなさん健闘を祈ります

これで全6ミッションクリアとなります。
この後はギャラクシーフォースⅠにはなかったエンディングが入ります。
あと忘れてましたが、全面とも洞窟の曲り角以外ずっとスロットルはファーストのままですよ。よく意味もなくスローにして進んでる人がいるが、あれは良くない。
だいたい限界スコアは見えてはいるけど、なかなか出てくれないんですよね。
イージーなら400万点は余裕で出るはず。
ではみなさんの健闘を祈ります。
(FRS-N・O)







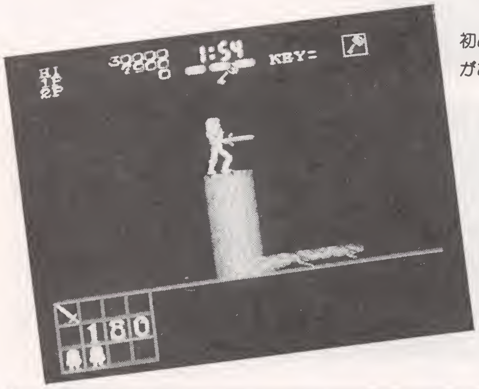
エンディングです。

RPGの謎を解け!!

攻略パターンも紹介してあるぞ。

石井ぜんじ

魔魁伝説



初めの木のてっぺんにカギがある。

1面 森

まずスタートしたら登場する敵はトカゲ男と小人だ。こいつらは勝手に動き回っているだけなので、剣で突っついて倒してあげよう。小人はしゃがんで倒すように。

さあ、1面でのキーポイントは文字通りカギを探して宝箱を開けることだ。カギは3つとも全て木の上にある。

ハッキリ言ってしまうと、青いカギが一番初めの木の上、緑のカギは枝の上、赤のカギは最後から2番目の木のてっぺんにある。青いカギ、赤いカギは木のてっぺんにあるうえ、隣の木から枝から枝へ飛び移って取らなければいけない。カギをとったら、宝箱を開けてお金を稼ごう。

木の上に登ったら、ちょっと問題なのが木からの降り方。そのままとびおりると、いきなり地上にいる敵にぶつかってしまう。降りるには店のある低い枝か、枝づたいにスタート地点まで戻って降りるといい。

出口付近にはデビルがいるけど、こいつにはオノを投げまくりながら、ジャンプでひたすらよけていればいい。オノを連発であてておけば、1回ジャンプで飛びこすだけで大丈夫だよ。



1面の呪文はユニコーンが教えてくれる。

お買い物情報…1面・森

1面では、いろんな飛び道具を売っているが、ナイフなどを買うより、ここはお金をためてダブルブーメランオノを買うのがベスト。これは最強の飛び道具だ。他に、カギの位置、呪文の初めの文字などの情報は巻き物に書いてあるので買うのもいい。知っていれば買う必要はないよ。

また、回復の薬はライフを1つ増やしてくれる。ダメージをくらったら、まめに買っておこう。1度に2つは買えないが、1回店を出て再びすぐ入れば、また買うことが出来る。(この薬は仕入れが速いのだ。)

1面…ボス

1面のボスは妖精だ。こいつはすきとおった弾を何発も出してくる。こいつと正面きって撃ち合いをしたら、ダメージを3発以上くらえないこちらとしては勝ちめがない。ジャンプして弾をよけながら攻撃しよう。また、ジャンプでボスの背後に回りこむようにすればもっと楽に倒せるよ。

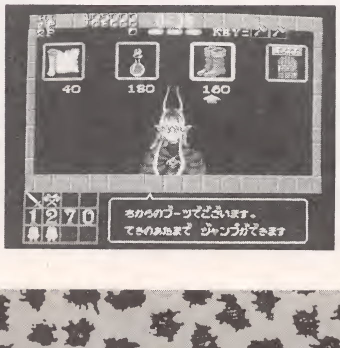


1面のボスはジャンプで後ろに回り込もう。

2面 洞窟の森

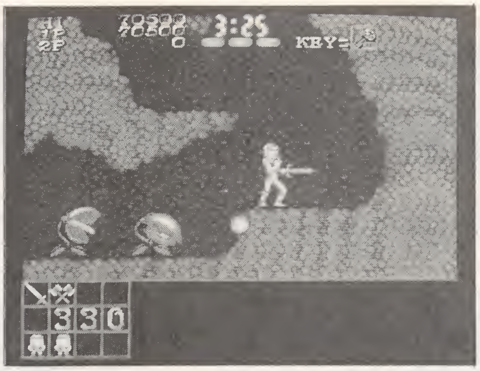
この面は坂道がずっとつづいていて、その上に木、その下に地下の洞窟という構成になっている。2面はこの洞窟の森のシーンと小人の村のシーンとに分かれていて、このシーンでは青と緑のカギさえ手にいれればいい。

坂道を登っていくとハーピ



ブーツは必ず買っておこう。

ーが上から飛んでくるので、飛んできたら、すぐ後ろへショートジャンプでかわそう。このかわしかたがわかると楽だよ。
　そうしたら、段の上に青いカギがあるので、それを取り、花を倒しつつ上に登って店に入ろう。
　この店では靴を買い、安全に行きたいなら力の薬も買って、今度は右下に入口がある洞窟にいこう。ここは必ず行かないといけない。

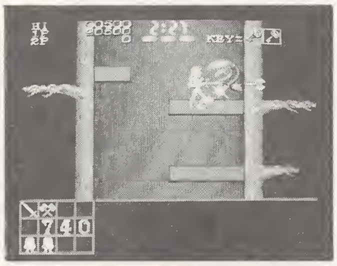


ジャンプで花の上に乗って倒すとかんたん。



力の薬を取って走ろう。

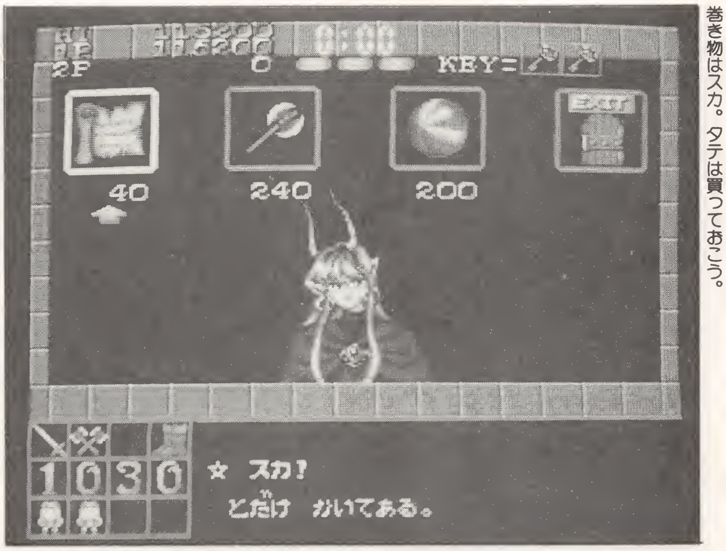
　洞窟の途中には青い宝箱がある。これを取ると無敵になるのでマジシャンの中を走り抜け、緑のカギを取って洞窟の奥の扉に入ろう。
　洞窟から出ると、そこは大きな木の中だ。ここに来ると回復の薬とお金がかなり手にはいる。そして、上に登って、さらに扉を出ると木のてっぺんに出る。
　木のてっぺんは、このルートからでないとたどりつけない。木のてっぺんに行くと、1UPが買える場所があるので、ここで1人増やして、後は出口に向かって進もう。
　この面はスタートしてからどういうルートをとるのかが大切。1面と同じように木の枝をつたって上に行こうとしてもあまり意味がない。



木の中を上の登っていこう。

小人の村

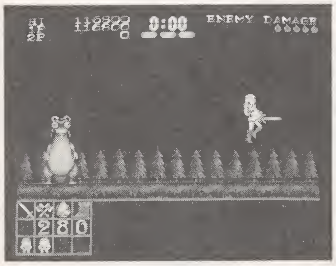
　ここでは、赤いカギが初めの木のてっぺんに、宝箱が最後の木のてっぺんにある。
　このことさえわかれば、この面は後はアイテムをひたすらそろえよう。
　まず、剣をパワーUPしよう。ワイアムスレイヤーと呼ばれるこの剣は、めったなことでは切れ味が鈍らない。半永久的に使えるぞ。
　次に、タテを買おう。タテを買っておけば正面からの攻撃は10回防げるぞ。（体当たり、攻撃中はダメ。）
　そして、最後に力の薬を買おう。これで無敵時間中にボスと戦おう。
　呪文はおじいさんが知っているよ。



巻き物はスカ。タテは買っておこう。

2面…ボス

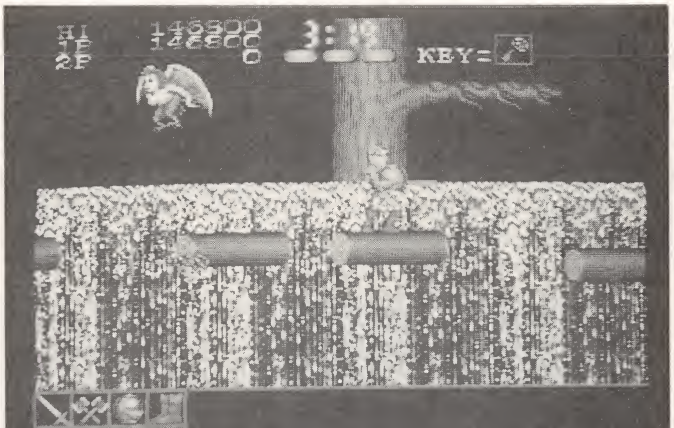
　2面のボスは怪獣で、左右に動き回りながら弾を吐いてくる。なかなか攻撃が厳しいので力の薬で倒すのが一番。
　万一、力の薬を買わなかった場合は、怪獣にできるだけ近づいて、しゃがんで剣を出して当てよう。また、右側で弾をかわしてもいい。



2面のボスは力の薬が一番。

滝 3面

　この面あたりからアクション的にかなり難しくなってきている。
　まず、スタートしたら左上に青のカギがあるのですぐ取ろう。そうしたら、木の枝の上を右に渡っていこう。
　この滝のシーンでは、一番上に木の枝、次に丸太、一番下に地面があるが、なにもない所に落ちてしまうと死んでしまう。
　どのルートを通ってもいいが、中ほどの高い所に緑のカギがあるので、ここは、一番上にいかなければならない。また、滝の最後の方にはデビルが出没するので、上のほうにいたほうがいい。
　滝を渡り終えると城への入り口と店が1軒ある。ここの店は、あまりいいものを売っていないので注意。特に、つるぎの書は危険。



滝は高い所を進んでいったほうがいい。

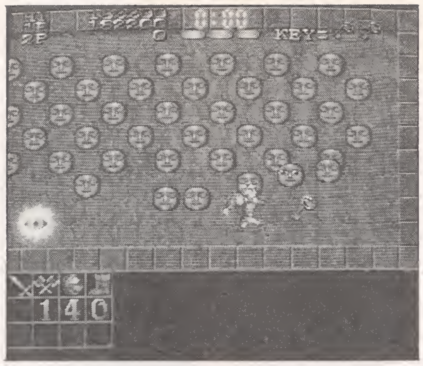
人面の城 3面

　このシーンで必ず行かないといけない部屋はまん中上段にある、〝ひゃくがんの部屋〟だ。
　ここは、部屋中に顔がいっぱいあって、その中のいくつかが飛んで体当たりをしかけてくる。飛んでくる顔の位置は決まっているので、よく覚えてパターン化すれば大丈夫。
戻ったり、ジャンプしたりしてかわそう。
　この部屋には赤いカギがあるが、このカギがないと出口に出られないのだ。
　後は、ウイザードの肖像画の近くの部屋など、他の部屋にも入りまくって宝箱を取って、お金を稼ぐといい。
　出口は1面のボスが守って



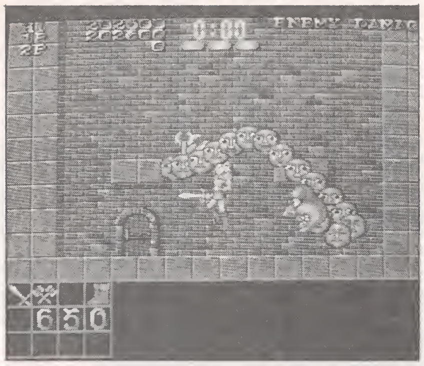
滝に戻ろうとすれば呪文の文字がわかる。

いるが、今度は3匹の小さなドラゴンを従えている。これらを全部倒すのは辛いので、左から走り降りてきて、妖精が現れたら小ジャンプで飛び越し、そのまま出口にでてしまおう。
 呪文の文字は、らくがきの言うとうりにしてみるとわかるかも。さすがに、3面からは呪文の文字の見つけ方が難しくなってくる。



ひゃくがんの部屋の奥には赤いカギがある。

3面…ボス

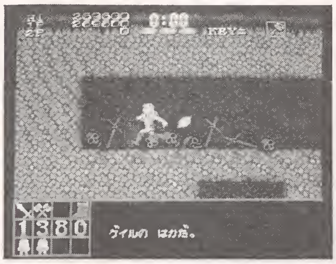


3面ボス、人面ムカデ。粘り強く戦おう。

3面のボスは人面ムカデだ。このボスのイヤな所は、これといった攻略法がないこと。ひたすらオノで攻撃しつつかわしまくろう。気長に戦うことがコツ。
 また、弾を撃つ時は顔の表情が変わるので、よく見ていよう。弾は一定のタイミングで吐くようだ。

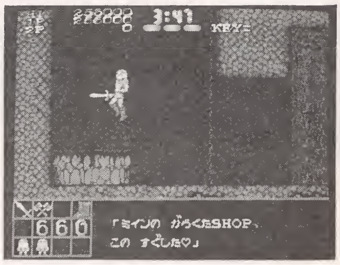
怒りの洞窟 4面

このシーンはほとんどが洞窟になっている。この洞窟の中では、緑のカギと赤いカギを取らないといけない。緑のカギは洞窟の左側に、赤いカギはゲイルの墓の奥にある。
 ゲイルの墓は左上にあるが、ゲイルの墓のある場所への行き方は主に3通りある。洞窟の中へ降りる時に入るか、店でジャンプの高く飛べる靴を買って入るか、しゃがむとワープする場所から入るかだ。
 ゲイルの墓の周辺には、マジシャンが何人も出現するので、タテを使って弾をうまく受けないと、あっという間にやられてしまう。タテを持って来て、マジシャンのこの弾を正面から受けよう。この時、急いで行くとマジシャンに体当たりしてしまうので注意しよう。



ゲイルの墓にはタテを使って行こう。

また、このシーンで体力が回復するのは、左下にあるミインのがらくたSHOPだけなので、この場所も覚えておこう。ただ、回復の薬以外のアイテムはほんとにがらくたばかりみたい。
 赤のカギを取ったら、右下の出口へ進もう。この時は、上の方を通るとデビルが出没してしまうので、下を通っていくといい。

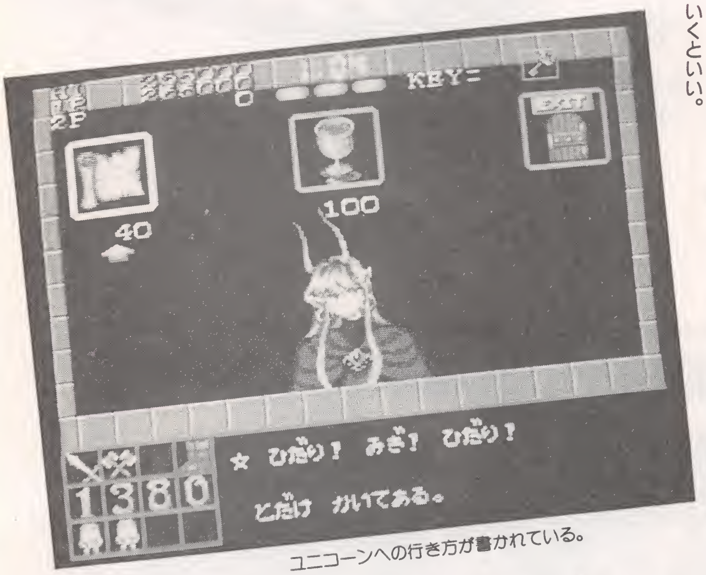


この店以外に体力が増える所はない。

呪文はあいその悪いユニコーンが知っている。巻物でひたすら情報を集めれば、ユニコーンもいいかげんあきらめて教えてくれるだろう。



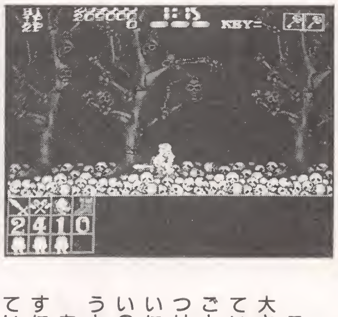
ユニコーンには何度でも会いにいくといい。



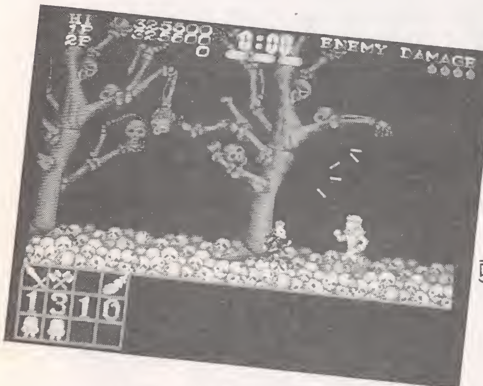
ユニコーンへの行き方が書かれている。

人骨の森 4面

このトカゲ男とマジシャンが地上に無数に出没し、しかも、このシーンの後に出てくるボスが強いので、いろいろなテクニックを駆使する必要がある。
 まず、店で情報を得て、ある場所で浮遊のハネを買おう。それがまず先決。ある場所とは、骨の1キャラクターくらい右側だ。
 そうしたら、レバーをナナメ上にして空中を浮遊しながら右へ行こう。そして、移動床に乗り、右上のカギを取り、今度は左へ大ジャンプして空中をたてに浮遊しよう。すると途中でコウモリに2回あたってはね、そのまま左上にある青い宝箱が取れるだろう。
 宝箱は無敵の薬が入っているので、取ったらすぐ真下に降り、店に入ってライトソードを買おう。それで、そのまま右に突っ走るのみ!!



ここに浮遊の羽が!!



4面ボス。だんだんデカくなる。

4面…ボス

ガイコツ騎士

こいつは、初めは蚊ほどの大きさしかなくて空中を漂っているが、ダメージを与えるごとに大きくなり、骨をなげつけてくるようになる。しまいにはプレイヤーの2倍くらいの大きさにまでなってしまうという、とんでもない敵だ。
 あまりにも強いこいつを倒すには、前のシーンから続いている無敵状態と、ライトソードの破壊力を利用して、一気に決着をつけるのがいい。コツとしては、一番小さい時に早めにダメージを与えることと、その後は画面の一番下でしゃがんで攻撃しまくることだ。このパターンは2ゲージへるので、そのつもりで。
 今回はここまで。このゲームは見かけはあまりよくないかもしれないし、難しいけど、やればやるほど面白いゲームなのだ。ハマるしかない!! 仲間同志で研究しながら、お金を出し合いながらやってみよう。
 この後も恐るべき謎が隠されているぞ(特にオウムの面)。

ROUND 31~40 攻略

迷宮島

クリアの速さが大切

迷宮島の攻略も2回目となり、今回はかなりつっこんだ内容になっている。解答を見たくない、という人は写真を見て自分で考えてみよう。

また、自力で全面解いた人は答え合わせをしてみよう。1コインでクリアしても、このゲームは、どれだけ各面を速くクリアするかというのが大切なゲームだ。工夫を重ねればどんどん速くなっていくぞ。

自分のタイムに自信のある人は各ROUND何秒でクリアできたか、そのタイムを送ってくれ。(そのやり方も多くの人が送ってくれるようなら次号で掲載するぞ。できたら、ボーナスターゲットについても書いてほしい。点の高い方を優先するぞ。

1人何ラウンドでもかまわないのでどしどし送ろう!!

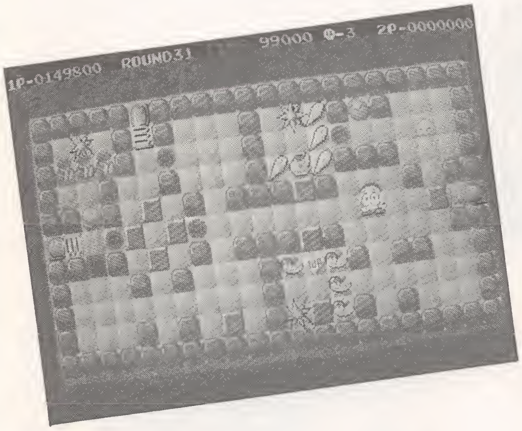
ROUND 31

この面は、右上から氷を作って左上まで持っていかなければならない面だ。

重要なポイントは氷柱の立て方だ。6カ所に氷柱を立てないといけないので、氷柱の立て方をケチるとハマるぞ。立てた方がよさそうな所は、早めに全部立てておくくらいのつもりでやろう。

1UPは左を埋め立ててから取りに行った方がいい。ギアスの回り方をよく考えて取ろう。

ギアスが出た後は、氷柱を立てて左上に閉じこめてから夢袋を取ると楽。稼ぐ人は残機をつぶしてターゲットを2倍で取ろう。

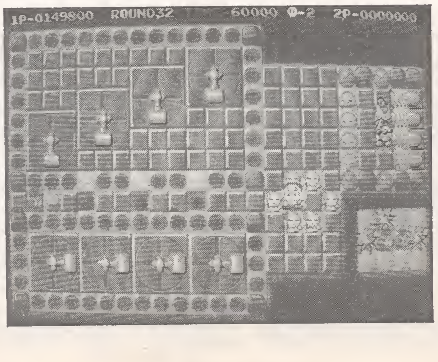


氷柱の立て方がポイント。

ROUND 32

この面は30面台としては比較的楽な面。でも、間違って氷を飛ばしてしまうと、ハンマーの向きを変えられないので困るぞ。

具体的にどうすればいいのかというと、上から順に氷をとばしていけばいいのは、すぐわかるはず。その他は、地蔵の壊し方を少し考えないとギアスが出てきた時に対応に困るぞ。



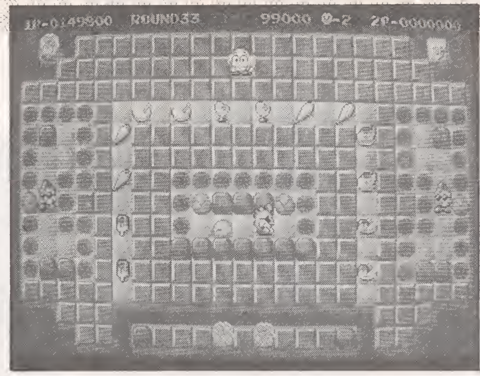
氷を上から順に少し時間をあけて飛ばそう

ROUND 33

この面はコケッコーに氷をうまくキックさせてクリアする面。パズル的にはたいして難しくないと思う。

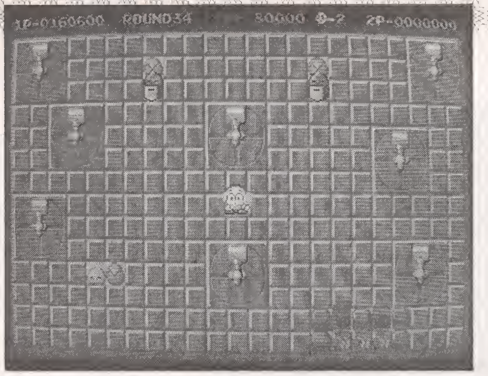
氷はまん中のウォットを凍らせて、左にキックさせるしかない。そこで、キックされて飛んできた氷を氷柱で止め、左右のコケッコーを使わせるように氷を移動させよう。

稼ぐ人はターゲットを2倍にして、できるだけ取り、コケッコー2匹を氷でつぶして400点ずつ稼ぐというセコいことが必要かも。



1UPは後に取った方がクリアが速い。

ROUND 34



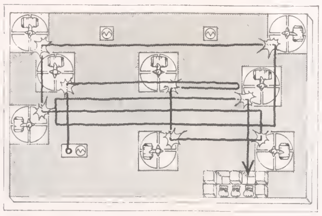
ハンマー地獄。頭がパニックを起こさないように。

パズル的には非常に難しい面だ。ハンマーを全部使う正統派パターンと、ハンマーを5つしか使わないパターンがある。

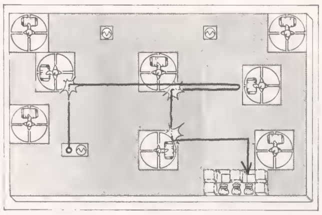
どちらのパターンにしろ、まず右まん中のハンマーを左に向けておいて、そこに氷を止めよう。そうしたら、まん中の上→まん中の下→右下とハンマーを使おう。

右下のハンマーで邪道を使って止めれば、その場でクリアできる。正統派パターンの場合は、右下のハンマーから右のまん中ハンマーで氷を止めておこう。

そうしたら、左下→左下→右上→とハンマーを使い右下→左下のまん中→右のまん中とハンマーを使ってクリアする。とにかく写真を見てゆっくり考えてみよう。完全に覚えないと時間がなくなるよ。



正攻法。長い道のりをたどる。



ハンマー邪道でこんなに簡単になる。

ROUND 35

さすがに、このあたりになるとパズル的に難しい。正攻法でクリアしないと時間が足りなくなるよ。

右側の穴は右上、まん中右とハンマーを使って氷柱で止め、最後はまん中の動けないウォットを凍らせて左にとばせばいい。

左側の穴は左側のハンマー3つを使うことを考えよう。左側のハンマー3つの向きは変える必要はない。どうやれば、左下のハンマーが使えるかをじっくり考えよう。左側を埋め立てていたりすると時間が足りないぞ。



2つの氷をタテに並べられれば…。

最終面まで攻略してあるぞ。
ROUND39 正攻法攻略パターン付

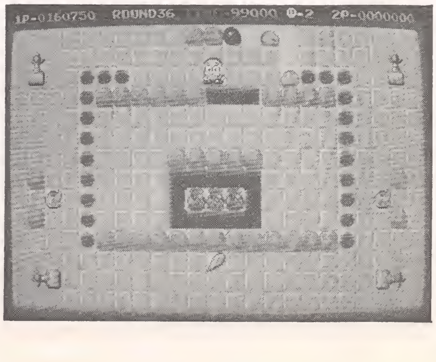
石井ぜんじ

ROUND 36

この面はやり方が何通りかあるが、一番うまい方法を使えば、タイムは64、000点以上使えるぞ。

この面は2カ所を埋め立てないといけない。上の方を埋め立てるには、まず左上のハンマーを右に向けておき、氷を2個とばして止め、右側に氷柱を立ててもう1回右に氷を2個戻そう。そして下にとばせばいい。

下の方は、右下に氷柱を立てて氷を左からハンマー3個を使って氷柱の下で止め、右から氷をとばして氷柱の上にもう1個止めよう。後は氷柱をはずして氷を左にとばせばいい。

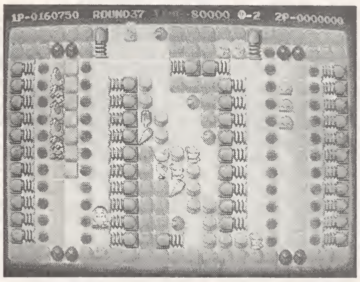


右下しか氷柱を立てないのが速い方法。

ROUND 37

このめんはパズル的にはたいしたことはないが、アクション的にかなり難しい。

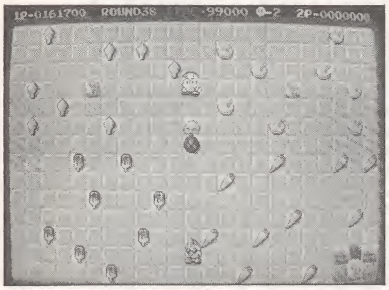
まず、コケッコーがとばした氷を、氷柱で止めながら上に進んでいこう。
その後は砲台の火をさけるため、氷柱を要所要所に立てながら進もう。
右下の地蔵を壊す時は、コケッコーが溶けかかってから壊すようにした方が安全。



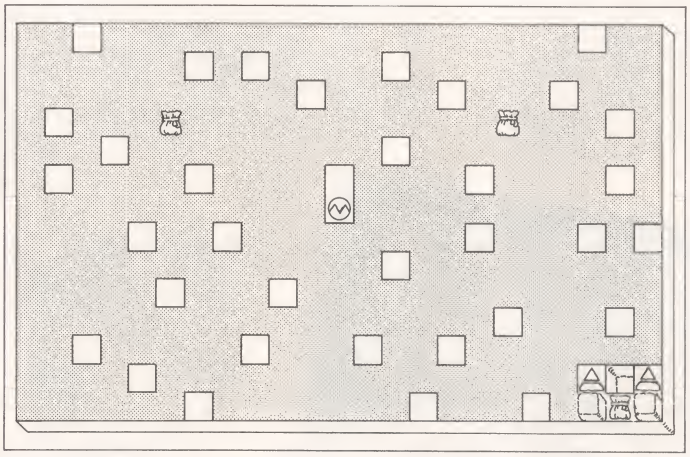
砲台の火が強敵。

ROUND 38

この面は、ターゲットの下が氷柱が立てられるブロックになっている。氷柱の立てられる場所は計35カ所。この35カ所のうち何カ所かにうまく氷柱を立てて、右下の穴を埋め立てよう。
とにかく、図をよく見て氷柱の立て方を考えよう。後から逆算して考えるといいだろう。
ジェネレーターの下に氷を止めるということと、同一直線上に氷柱を2カ所立てて、氷を往復させるように戻して向きを変えることがわかればなんとかなると思う。



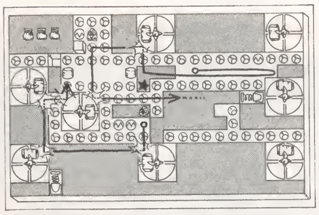
12回氷をキックすればいい。



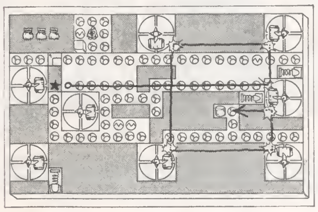
鉛筆で書けるよう図を大きくしました。さて、できるかな。

ROUND 39

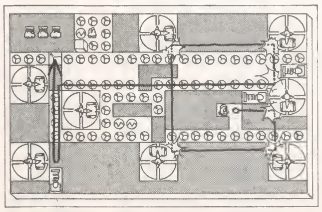
正攻法でクリアする方法とハンマー邪道を使う方法がある。ハンマー邪道を使う場合は左上のハンマーを使えばタイム1万くらいしか消費しないでクリアできる。
正攻法は、氷柱をまず一番左に立てておく。そうして、氷をまん中に2つ同じタテの列に作って、上下にほぼ同時にとばす。(下の氷はコケッコーにキックさせる。)
すると、左から2番目のハンマーが上にとばした氷によって向きがかわっている間に下にとばしたもう1つの氷が飛んで来て、ハンマーは左から来た氷を上にとばす。上に飛ばされた氷は、あらかじめ立てておいた氷柱で止まる。
これで第1段階が終わり。ここでハンマーの時間差のタイミングがいいと氷が左から4列目にとまってしまい、そのままクリアになることもある。(厳密には正攻法ではないかもしれないが。)
第1段階が終わったら、今度は氷を右へとばす。この時、あらかじめまん中下のハンマーを右へ向け、右のボーナスターゲットを取って、そこに氷柱を立てておこう。
すると、氷は右側中段のハンマーに当たり、反時計回りに回ってボーナスターゲットのあった所に立てた氷柱の所で止まるだろう。この間、ハンマーは計6回使うことになる。これで第2段階は終わり。
今度は、氷を再び元のコースをたどって逆回りさせることを考えよう。左上のハンマーを右に向け、ここで氷を戻してくればいい。
しかし、氷柱をはずして氷を第2段階の逆の回り方をさせようとすると、まん中下のハンマーによって自分が閉じこめられてしまう。
そこで、まん中下のハンマーを上に向け、左上のハンマーを右へ向けて、右の氷柱をはずして準備が完了したら、自分は外に出て、氷はコケッコーを使ってキックさせるようにすればいい。
これで氷は第2段階と逆回りとなって、左上のハンマーで止まる。後は左下のバネを使えばいいだけだ。
この面は、パズル面として非常に良く練られているにもかかわらず、ハンマーの特質



キューブを2個とばすんだけど、タイミングが大事。



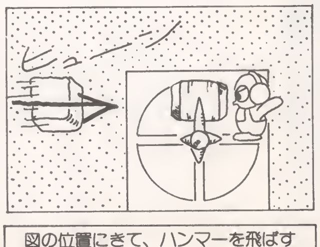
氷柱をたてて、ここまでキューブをもってくる。



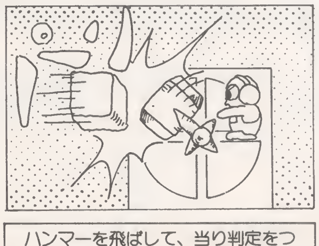
敵に飛ばさせて、穴にキューブを入れることができる。

開発もびっくり? ハンマー邪道

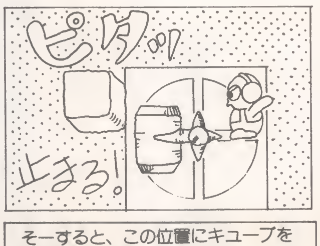
この技は、開発の人は多分予期していなかった技と思われる一種の裏技だ。
普通、ハンマーで氷を止めるには、ハンマーのまん中に氷が飛んで来た時でなくてはならない。
しかし、ハンマーのどの部分に氷が飛んできても、氷がハンマーにぶつかる瞬間に、ハンマーをプレイヤーがちょっと押してやれば氷は止まってしまうのだ。(図参照)
このパターンを使うとROUND39、34、25等でタイムを短縮するパターンができる。



図の位置にきて、ハンマーを飛ばす用意をする。

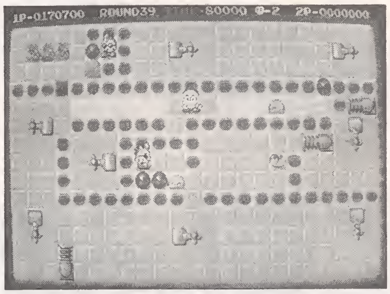


ハンマーを飛ばして、当り判定をつくる。



そーすると、この位置にキューブを止めることができる。

を利用することによって、あっという間にクリアできる方法ができてしまったことが、実に残念なところだ。



正攻法で解いた人はエライ。

ROUND 40

この面はボス、フレムと闘う面で、この面をクリアすればエンディングが見られる。

フレムの攻撃は、パイプから敵を生み出して攻撃してくる他に、時おり黄色い煙を出してくる。

敵はペンギン、バケタンに始まり、ギアス、PON、コケッコーまで出してくる。PONとコケッコーには要注意。

倒す方法は氷を作りキックしてフレムに当てればいい。慎重に、とにかくクリアしたい人は、PONとコケッコーに注意しながら氷を当てていこう。

少しでも速くクリアしたい人は、スタート直後に左右の地蔵を使おう。自分の動き方でウォットとフレムが誘導されるので、よく考えて速攻パターンを作ろう。左右どちらの地蔵を使っても相当速いパターンが作れるはずだ。



右の地蔵を使っても氷を5連発当てられる。

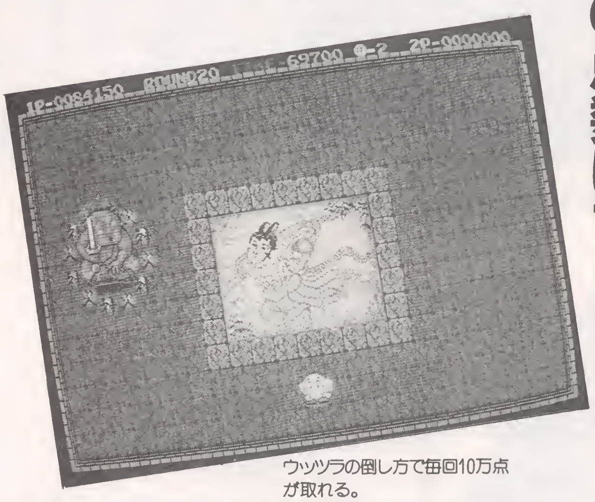
ボスを倒した後の夢袋の点数はっ?

ハイスコアを狙う人にとっては、ボスを倒した直後の夢袋の点数は、とにかく10万点が欲しい所だろう。10万点が3回出ないとハイスコアは難しい。

夢袋の法則性は完全にはわかっていないが、2番目のボス、ウッツラの場合だけはわかっている。

この2番目の夢袋は、ウッツラを倒したタイムによって決められていて、何色の夢袋を選んでも同じものが出てくるのだ。(同タイムなら)

ウッツラを倒すパターンを作れば、ここだけは毎回10万点が取れる。私はタイム56、600で倒すパターンにしている。



ウッツラの倒し方で毎回10万点が取れる。

憧れのビデオゲームを君のもとに！

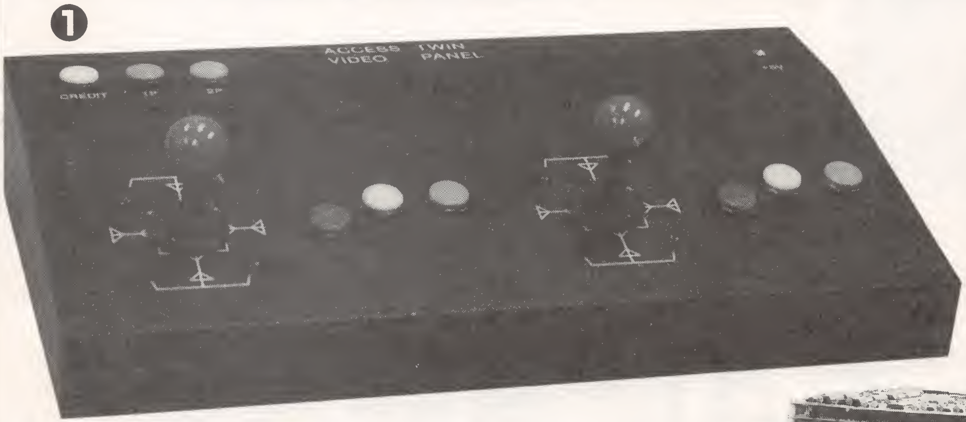
新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

❶



❶ACCESS-TWIN

■7×23×42(cm)
■2レバー・6ボタン。
■ビデオ端子付対応。
■アナログRGB端子対応。
■ヘッドホン装着可。
■その他の装置については仕様書をどうぞ。

❷



❸



❷TVG-P　40×40×45(cm)

ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

❸ZERO-ONE

16.5×26(cm)

❹PCB

多数在庫あります。

❺テーブルゲーム機

14インチ、18インチ



●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス

G10係

☎(0425)36−7131(代)

〒190 東京都立川市砂川町8−62−5

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

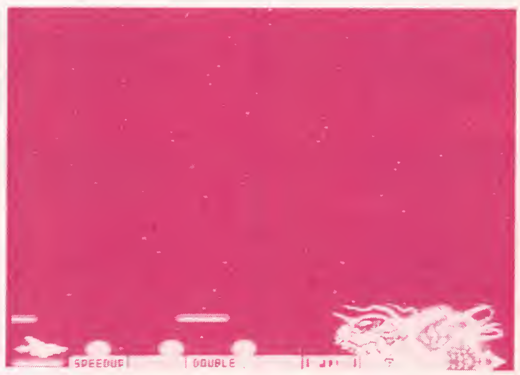
今号から突然復活した『驚異現象コーナー』。まぁ、今回は軽いジャブということで、「グラディウスII」の驚異を集めてみたぞ。

びっくらめーしょん 102

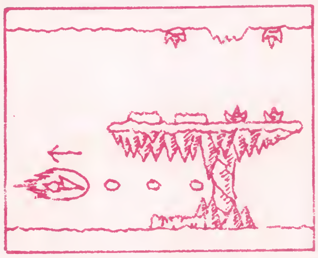
フォースフィールドを持っている時のみに可能なのだが、背景となる障害物（水晶は不可）をフォースフィールドの効力がある時に突っ込んでいくと、効力が残っている間は死なない。

このことを利用すれば、背景が薄い所ならすり抜けることも可能である。ただし、急いで抜けなければならないので、フォースフィールドは1発もくらっていない状態でスピードは2速以上ないと失敗する時もある。（イラスト参照）

その他注意点は敵キャラなど（ビッグアイやクラブ・etc）は抜けられないことくらいですね。



びっくらめーしょん 103



残機を増やしすぎると、死んだ時に、点数表示の所にまで残機が表示される。その後点数を取ると、そこの残機表示だけ消える。

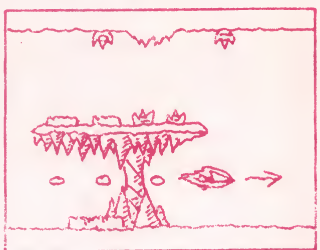
さらに残機を増やし続けた後死んでしまうと、ゲームオーバーになってしまう。（旧バージョンにおいて確認）

びっくらめーしょん 104

7面のザブで、戦艦が現われる直前で自機がフォースフィールドを装備している時に、まれにザブに体当たりをくらってもフォースフィールドがけずれない時がある。

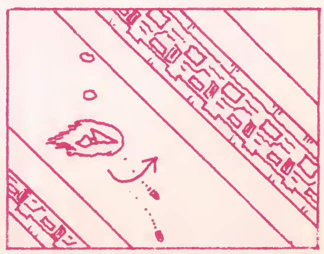
びっくらめーしょん 105

ガウで、自機を画面下でねばっていると、ガウがはまってしまうことがある。画面の下にめり込んでしまうという説が有力である。



びっくらめーしょん 106

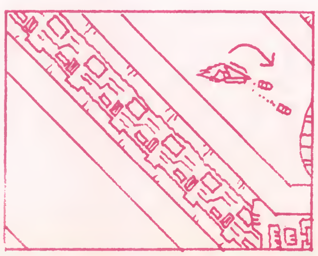
3面の広範の水晶多発地帯で、大きい水晶を壊しまくって小さい水晶を多く出すと、大きい水晶を壊しても6つに散らばらない。



また、このまま進むと上にある砲台がついている水晶が出現しない。（キャラクターオーバー）

びっくらめーしょん 107

イントルーダで、画面外で自爆させると、分裂した3匹は戻ってこなくなる。そして3匹は画面外で自爆してしまう。



今回はここまで（ちょっち少なめかな）。

また、読者からもバンバン「驚異現象」を募集します。宛て先は「驚異現象」係まで。

なお、採用者には「豪華な粗品」を送ります。

ソウルの興奮に負けない!!

KONAMI

オリンピックゲーム特集

オリンピックゲームの元祖コナミは、3機種もオリンピックゲームがある。スピードの元祖「ハイパーオリンピック」。タイミングの「ハイパーオリンピック'84」。ビジュアルの「ハイパースポーツスペシャル」。君ならどれを選ぶ!?

©コナミ

山河悠理

ハイパー・オリンピック
ハイパー・オリンピック'84
ハイパー・スポーツスペシャル

ハイパーオリンピック

ハイパーシリーズの第一弾が、これ。

競技種目は、100m走・走り幅跳び・やり投げ・110m障害・ハンマー投げ・走り高飛びの6種目。

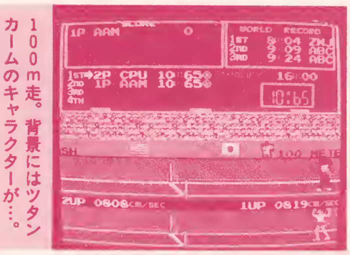
主に、スピードを出せばより良い記録がでるといったのが特徴（正確には、ある条件でしか出ない記録もある）。

また、コナミゲームでの「隠れキャラ」が初めて出演したのもこのゲーム。

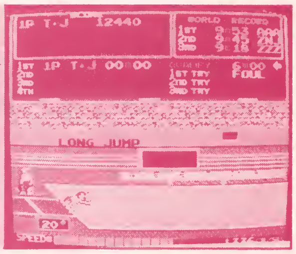
隠れキャラだけではなく、隠しテクニック（主にヤリ投げや走り高飛びでのジャンプ中に、RUNボタンを連打すれば、何もしないよりは記録がよくなる）もこのゲームが最初。

また、あまり知られていない旧バージョンでは、残人数というのもあって、設定ではEVERY10万点もあったらしい。ちなみに、1周平均10万点弱のこのゲームで、この設定がこのまま市場に出まわっていたら…。でも、結局変わらないですね。

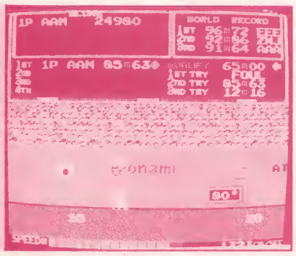
ハイパーオリンピックに関しては、植村伴北さんの「OLDゲーム伝説」のコーナーを見て下さい。



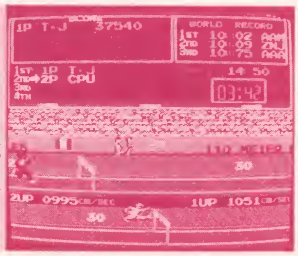
100m走。背景にはツタンカームのキャラクターが…。(HO)



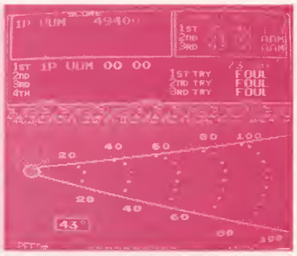
走り幅跳び。測定するする。(HO)



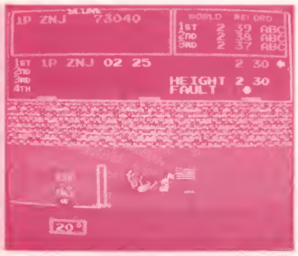
やり投げ。隠れキャラの宇宙人!?(HO)



110mハードル。リズムよくジャンプ。(HO)



砲丸投げ。スタンドに砲丸が!!(見えない)(HO)



走り高飛び。隠れキャラのもぐら。(HO)

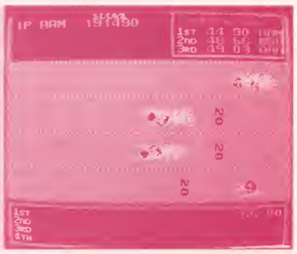
ハイパーオリンピック'84

ロス・オリンピック直前の1984年の夏に出たのが、これ。

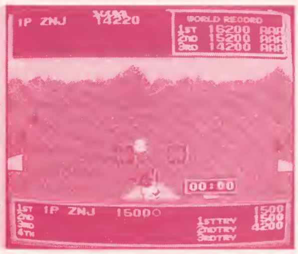
競技種目は、100m水泳・クレー射撃・跳馬・アーチェリー・三段跳び・重量挙げ・棒高飛びの7つ。

前作がパワー中心だったのに対して、'84はタイミングが重視されているのが特徴。ハイパーオリンピックにあった、隠れキャラ・隠しテクニックもやはりある。

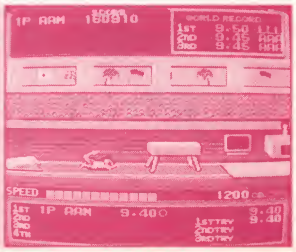
例えば、水泳ではスタートで飛び込む時にRUNボタンを同時に2つ押し、けのびしている間にJUMPボタンを3回押せば息つぎ無しで100mを泳げてしまうのだ。この他にも、聞かなきゃ絶対知らないようなテクニックがある。



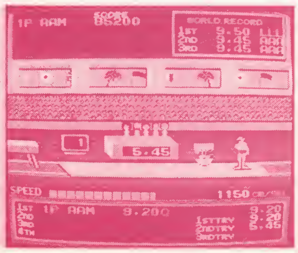
息つぎ失敗。100m自由型。(84)



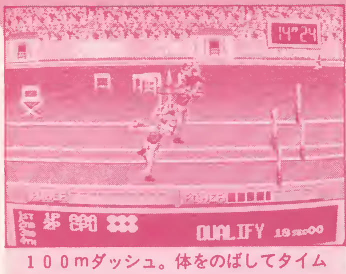
クレー射撃。左側で撃てばボーナスキャラ出現。(84)



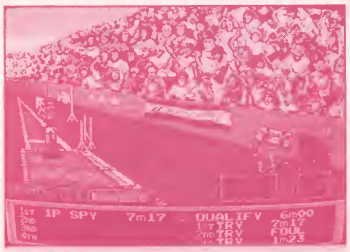
跳馬。足の角度がポイント高い。(ウソ)(84)



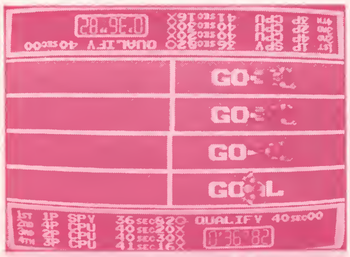
同じく跳馬。またもや宇宙人登場。(84)



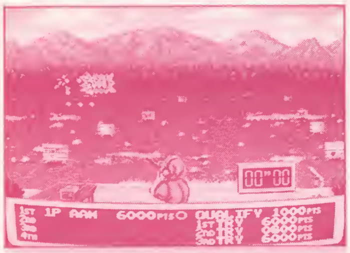
１００mダッシュ。体をのばしてタイムをちぢめる。（HS）



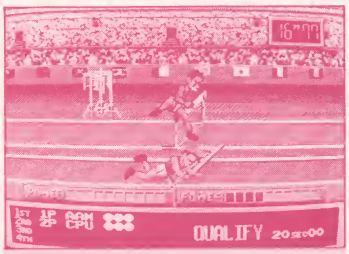
走り幅跳び。ほとんど小学生（女子）のジャンプだ。（HS）



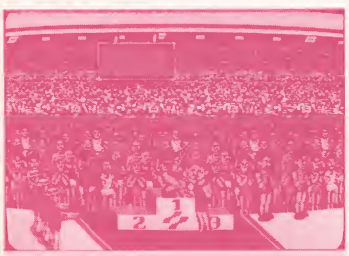
４００mリレー。１人だけ通過。（HS）



パーフェクトでモアイ登場。撃つと2,000点。４発で壊せる。（HS）

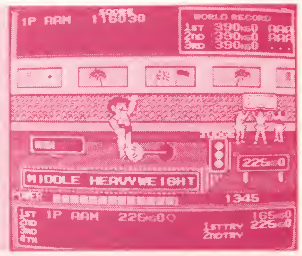


１１０mハードル。こけた。（HS）

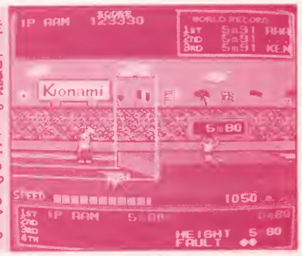


表彰式。（HS）

※記号は、ＨＯ…ハイパーオリンピック、84…ハイパーオリンピック'84、ＨＳ…ハイパースポーツスペシャルの略です。



ちょっと飛んでウェイトリフティング。ナイスパンチラ。（84）



走り高飛び。またもやもぐら出現。（84）

また、前作での定規などの器具の使用を封じるために、ソフト的に少し改良されたが、結局はプレイヤー側の方が一枚上手だったようだ。けど、難易度（ＱＵＡＬＩＦＹ）がひたすら上がり続けたので、永久に出来るプレイヤーはいませんでした。６周目の跳馬での９・８０（ノーマル設定）を越えた人は御一報を。

ハイパー！スポーツスペシャル

前号でも紹介したのが、これ。ただし、前号での種目の順番に若干の変更があります。正しい順番と共に、簡単なアドバイスを混じえて紹介しましょう。

①100mダッシュ・◎・16秒

スタートは、スターターの方を見てやればやりやすい。後はＲＵＮボタンを連打するだけなのだが、片方だけのボタンを連打してもスピードメーターは上がらない。

コツとしては、左右のボタンを交互に連打すれば一番良い。しかし、口では言っても実際のプレイだとなかなかタイミングが合わないと思う。うまく交互にボタンを叩ける人はそれでもいいんだけど、そうでない人は、死ぬ気で左右のボタンを連打するしかない。

まあ、このあたりは経験を積んで、どうやればスピードが上がるのかを研究してください。

②走る幅跳び・◎・6m50cm

助走は、最初は抑えて後半でダッシュする方がよい。踏み切りは、白線のやや手前で踏み切ろう。ぎりぎりまでねばるとファールしやすいぞ。

角度は、45°がBEST。40台なら上でき。

③400mリレー（予選）・◎・40秒

スタートは、１００ｍよりやりにくい。回数を積んでタイミングを覚えよう。

問題のバトンタッチだが、前走者と次走者の間がほぼ無くなった時に、すかさずタッチすること。ここでのミスは大きいぞ。なお、アンカーにタッチする時には、アンカーの助走が遅いので要注意。

④クレー射撃・◎・20000

一応、操作を説明しておこう。右のＲＵＮボタン（ＲＩＧＨＴ）で照準の右移動・ＪＵＭＰボタン（ＬＥＦＴ）で照準の左移動・左のＲＵＮボタン（ＳＨＯＯＴ）でショットする。

コツとしては、照準を常に真ん中に位置させておき、クレーが出てきたら移動させて撃ち、反対側の方もあるので、すばやく移動させて撃つ。

一応パターンとしては、右・左とクレーが出現するので、リズミカルに撃てばパーフェクトも余裕で取れる。ただし、連続10個か20個撃つとボーナスクレーが飛んでくるので、忘れずに。

パーフェクトを取れば、ボーナスキャラが飛んでくる。撃てば2，０００点。何回でも撃てるが、すぐ消えてしまう。

⑤110mハードル・◎・16秒

スタートは100mダッシュと同じタイミングだ。ハードルをジャンプする時は、ハードルが見えた時にジャンプしよう。ぎりぎりでジャンプしようとすると、絶対ひっかかるぞ。

⑥アーチェリー・◎・3800

風力は、やはり弱い方がやりやすい。ＡＮＧＬＥは、20°〜22°がよい。

矢を射つ時は、的がどこを通過したかによって射てばやりやすい。例えば、的が出てくる壁やプレイヤーの頭などに合わせればやりやすいと思いますよ。

⑦やり投げ・◎・75m

助走の仕方は、走り幅跳びと同じ。踏み切りも角度も走り幅跳びと同じ。ただし、パワーがないと、ここで落とされるぞ。投げる時にタイミングがずれるので注意。

⑧走り高飛び・◎・2m24cm

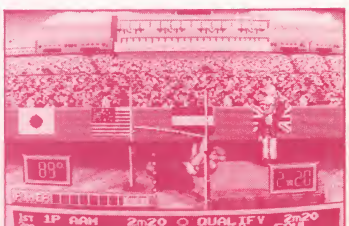
ＲＵＮボタンで助走するがやり方はやり投げなどと同じ。踏み切りはバーの近く。角度は80°前後。

とにかく、高飛びだけは回数を積むしかない。

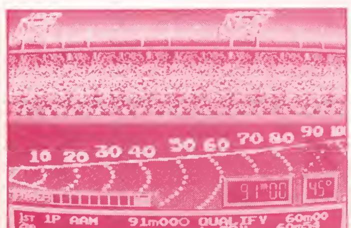
⑨400mリレー（決勝）・◎・36秒

やり方は先ほどとまったくいっしょ。ただし、クォリファイがきびしくなっている。ひたすら気合で連射だ。

以上をクリアすると、表彰式があり、それが終わると2周目に突入する。



走り高飛び。超ギリギリ。（HS）



やり投げ。45°ならけっこう飛ぶ。（HS）



アーチェリー。まぬけな顔。（HS）

9種目の競技をクリア！ めざせスポーツチャンプ！

GOLD MEDALIST

今年はオリンピックが熱い！ SNKからも出ました。その名も『GOLD MEDALIST』。4人同時プレイ可。途中からも参加できるぞ！

オリンピックゲーム特集

君はどのくらい金メダルをとれたかな

発売されてから1ヵ月以上たちましたが、全部（2周で終了だから18個）はとれなくても15個くらいは、は…。

ということで、今回は完璧とまでは（字数の関係で）いきませんが、攻略について触れてみたいと思います。

トラック&水泳共通の上級テクニック

要するに、4人同時の種目ですが、お気づきの方もいると思いますが、ボタンの連打量の具合で記録が左右されます。どのくらい変わるかというと——

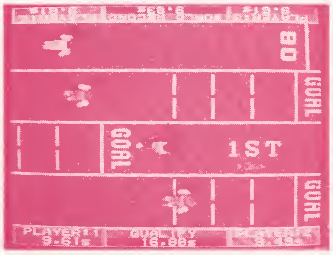
☆0〜10打／秒
上り調子でスピードアップ。

☆10〜12打／秒
ピーク時でスピード変わらず。（これがベスト！）

☆12〜8打／秒
急激な下りでスピードダウン（はやすぎるとこうなる）って感じです。いかに早く10〜12打／秒までもっていって維持するかにかかっているでしょう。

こうすれば記録がのびる

●100mダッシュ
前に書いた上級テクを参考することとプラス、スターターの合図をよく見ること。フライングしないよう気をつけてね。であとは、ベン・ジョンソン以上のロケットスタートですね！


うーむ、やっぱりカール・ルイスは速いなあ。

●幅跳び
跳ぶものに共通なのですが放物線で計算されているので、初速（パワー）と射出角度で決まります。計算上ではパワーMAXで46度位が良いようです。あとはバッチリの踏み切りをすることです。

●鉄棒
10点の出し方です。パワーMAXで5回以上、又は6回以上回転して着地すると出ます。8回転位できるみたい。

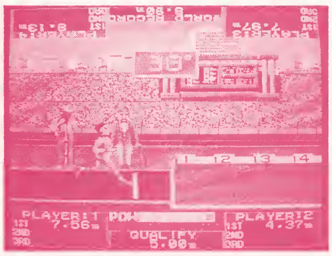
●水泳
やはりスタートと連打の具合ですね。あとは息つぎを失敗しないこと。

●ボクシング
キャラクターを動かすことができないので、相手と組み合った間にいかに多くパンチを出すかでしょう。パワーゲージをいっぱいにして。

●円盤投げ
幅跳びと同じく初速とパワーで決まります。パワーMAXで46度がベストのようです。

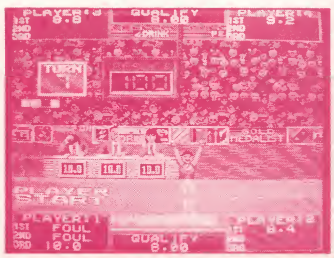
●110mハードル
ハードルを倒すことはもちろんロス！ トップで走ると前へずれてハードルが見えなくなるので、タイミングを覚えて越すのがベストですね。

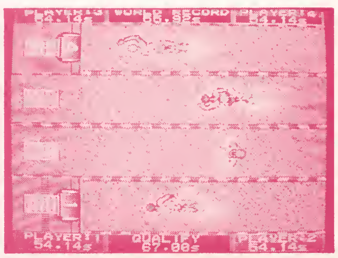
●高跳び
このゲームで金メダルがとりにくいのは、この種目ではないかと思う。一度80°〜85°で上方で跳び、バーを越えるために、徐々にボタンを押して姿勢を変えるのがベストみたい。

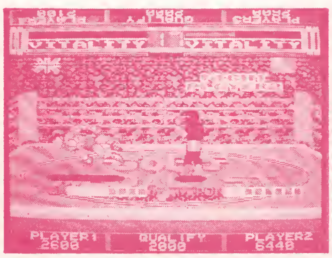

踏み切りのタイミングばっちり！

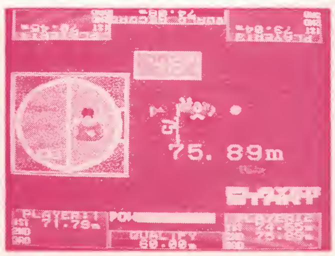
●400mリレー
連打命ではダメ！ オーバーゾーンで失格になった人も多いはず。これは早いとなってしまうので、ゾーンに入ったらスピードを落とすことをすすめます。その殺し具合がポイントですね。

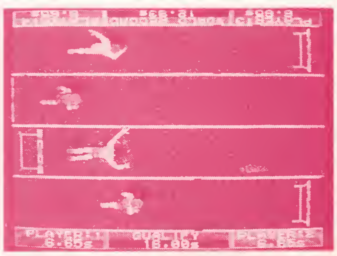
感じとしてはこんなものでしょう。いかに早く、そしてペースを守るか、タイミングをとるかですね。金メダル18個めざしてがんばりましょう。（ずる）

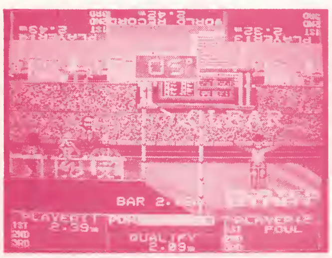

10.0点！ ワーツ！


しまった！ 息つぎ失敗！


ボカッ！ ぐえっやられてしまった。


75mライン突破できた！


タイミングを間違えるとこうなってしまう。


2m09CLEAR！

再会できるか懐しのゲーム

コナミからオリンピックゲームが発売されるのは、これで全3作。

最近も流行しているみたいだけど、「ハイパーオリンピック」が発売された当時も流行があった。

一風変わっていた「**ザ・ギネス**」（サン電子）

丸太を切ったり、スケボーに乗ったりで、文字通りに、チャレンジ・ザ・ギネス!! 有名なのが皿廻し。どうしても、1枚だけ残ってしまうんだそうだ。

逆に簡単なのが、輪投げ。やり方さえ解ってしまえば、ボーナスゲームだった。

さて、もう1つこのタイプのゲームを紹介しておこう。それは、「**ザ・運動会**」（タイトー）で、あーる。

こちらは動く選手がみーんな娘で、水の上を走る時、スケないかと思ったりもした（しない？ ウソつき）。

動きが滑らかで、隠しフューチャーもあった。ハトが翔んだ時は、感動。

どちらも、再会したいなぁ。

ソウルに行けない全国民のためにコナミがひと肌ぬぎます!! ってさ

予想されたとはいえども、やってくれますコナミさん。

オリンピックの中継を見ていて、身体がウズウズしてきたら、「**コナミックスポーツ・イン・ソウル**」を、ファミコンカセットへ、ポンッ！ 全14種目の競技が君を待って

オリンピックゲームの極めつけ！

GO FOR THE GOLD

オリンピックゲームは3社から発売されますが、純粋にメダルの数だけで競うゲームはこれだけ！ 君はいくつとれるかな。



© TAITO

オリンピックの極めつけ

ソウルオリンピックもせまり、タイトーから『GO FOR THE GOLD』が登場！

全部で10種目。100m走、110mハードル、400mリレー、100mFREE STYLE、棒高跳び、3段跳び…あれっ、あと何だっけ。謎だあ〜っ！

ゲームの進め方

コインを投入すると自分のネームを3文字（英字）入れる。で、セレクト画面で10種目から1つ選んでプレイをする。言い忘れたけど、このゲームは2人までできます。

操作は、連打の必要なもの（RUNとかパワーとか）はAボタン、タイミング類はBボタンでプレイする。

君の得意種目は100m走？それとも…

●100m

とにかくAボタン連打！ キャラクターの後ろからのアングル。でも1Pと2Pのスクロールは別々になってる。

●110mハードル

Aボタンで走らせ、Bボタンでハードルを跳び越す。アングルは100m走と同じ。意外に難しかったりします。

●400mリレー

これもAボタンを連打する。で、バトンタッチはBボタンで。上手にバトンタッチしないと次の走者に激突するぞ。

●100mFREE STYLE

Aボタン連打で泳ぐ。O_2メーター（要するに息つぎお知らせメーター）に気をつけてBボタンで息つぎする。なおたたいた（ポンと一回）だけではダメで、O_2メーターがいっぱいになるまでBボタンを押しつづけます。息つぎを失敗すると溺れるわけです。アングルは、折り返しまでは後ろから、ターンするとこっちに向かって泳いできます。

●棒高跳び

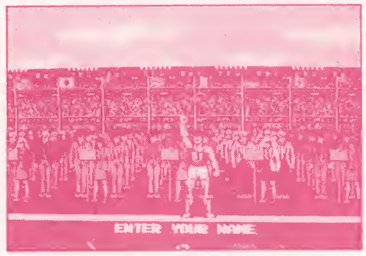
Aボタンで助走し、助走路にある2つのマークの間でBボタンをONし、ポールをしならせ、OFFでジャンプする。アングルは後ろから。

●3段跳び

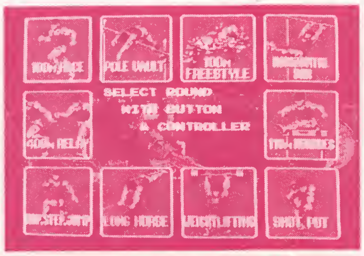
Aボタンで助走開始。ホップはラインを越えないようにBボタンをONし、角度45°になったらOFF。ステップ、ジャンプはクッションメーターに注意しながらBボタンをON！ これも後ろからのアングルです。

9月20日発売。

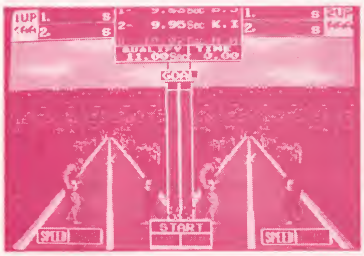
（ずる）

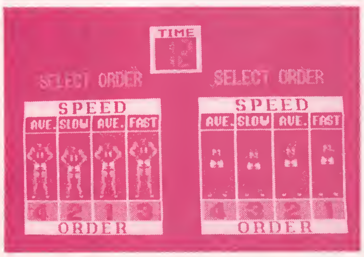


宣誓！ 我々は一生懸命連打します！



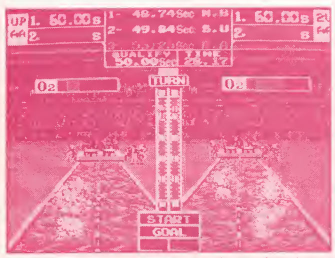
これがセレクト画面。あっ謎の種目が…。

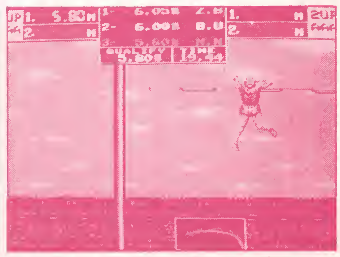

100m走。両者目が合って火花が散ってます。

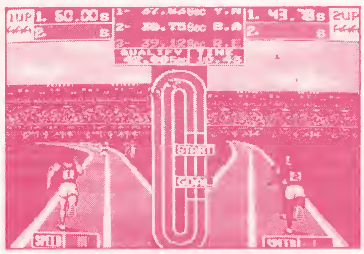


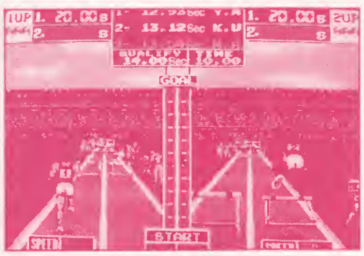
400mリレー。なんと走者の順番が変えられるんです。

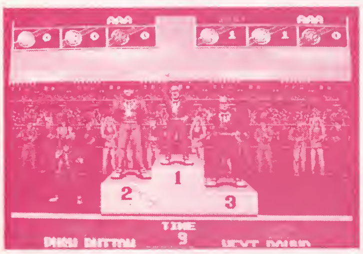

3段跳び。ホップ、ステップ、ジャンプ！


100mFREE STYLE。ぶっちぎりだ！


棒高跳び。て一越えらんない。

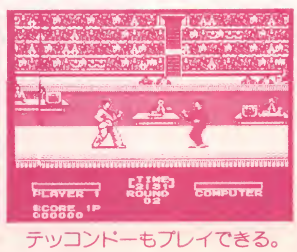

400mリレーその2。バトンタッチして第2コーナーへ。

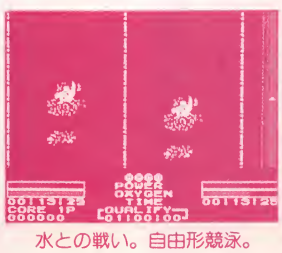

110mハードル。あっハードル倒してしまった。


イヤーッ！ 金メダルとったぜ。

いるのだ。

ゲームモードはトレーニング、オリンピック、2Pバーサスの、3種類。トレーニングで練習してからオリンピックへのぞもう。


テッコンドーもプレイできる。


水との戦い。自由形競泳。


カヌー競技だ。油断するな。

競技は空前の14種類!! フェンシング、3段跳び、自由形競泳、高飛び込み、クレー射撃、ハンマー投げ、テッコンドー、棒高跳び、カヌー、アーチェリー、ハードル、鉄棒、腕相撲、ハンググライダー。どうだい？

併せてイベントもあるから、広告を見てくれ。

アイスホッケー（7月）、テニス（8月）もあるでよぉ。

BGM良し、誰にでも楽しめるこのゲーム。
まだやったことのない君へ……遅くはないぞ!

Let's play!!

スカイソルジャー

SKY SOLDIERS

© SNK

FISCHER

ボスとの戦いが攻略のポイントだ

前号で操作方法やパワーアップについては説明しましたので今回は各ステージごとの説明に移ります。

このゲームは全15ステージですが、各面がとても短かいので、ボス、である巨大戦闘機との戦いがポイントであると言えます。

ですから、ボスの攻撃パターンを理解して(特に出現する順番)それに合ったパワーアップを選んで行く事が重要なのです。

パワーアップの選択

まず通常のザコに対してはホーミングがベスト。ファイヤーボールは強力ですが、使用数が少ないので、あまりおすすめはできません。

通常のボスにはミサイル、かなり強いボスにはバスターで一気に破壊してしまう。という具合です。

この特殊武器は3段階にパワーアップできるので(セレクト画面時のゲージで表示される)同じ武器ばかり持っていると、いつまでたっても他の武器が強くなりません。その辺のバランスも考えて、うまく各面でパワーアップしていく事が非常に大切です。

もし死んでしまった場合、その時持っていた特殊武器は一番弱い段階に落ちてしまうので(他の3つはそのまま)後半の面で使うバスターなどは最初の1~3面でBを取って最強にしておき、そのままスタンバっておくのも手です。

各面ボス攻略 これが決め手だ

ステージ1 イギリス

ボスのメカ竜は、一見耐久力があって強そうに思われがちですが、こいつを速く倒すにはちょっとしたコツがあるのです。それは、奴に弾を当てる際に連射をしてはいけないという事。

奴が出現したら、弾を1発ずつ当てる様にしてやるのです。ミサイルやホーミングでやれば、更に速く倒せますよ。

ステージ2 イギリス

ボスは中央からザコの小型機を出して来るので、まずこの出現口を破壊してしまおう。後はプロペラを全て壊せば良し。ちなみに、ほとんどの面のボスは、砲台やプロペラ等を全て破壊する事によって倒せるので、1カ所に集中的に撃ち込んでもダメ。いつまでたっても倒せませんので、間違いの無い様に。

ステージ3 ドイツ

ノーミスで来ていれば、シヨットが最強のウェーブになっているはずです。

途中でザコが下から来たら迷わずホーミングを撃ちまくろう。ミサイル、ホーミングに関しては総使用数がかなりあるので、思い切り使いまくっても無くなる心配はありません。

ボスはアドバルーン。本体の4つの砲門から次々と誘導弾を吐いてくる。アドバルーンが始めに左下から出現して来るので、体当たりされない様に右で1回よけていましょう。

誘導弾を撃ち逃さない様にすれば倒すのは簡単ですが、点数を稼ぎたい人は左下か、右下に自機を置いて弾を打っていよう。時間切れでボスが自爆するまでに30万点ぐらい稼ぐ事が出来るでしょう。

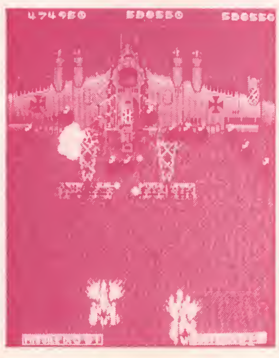


3面ボス。
この様にして稼ぐのだ。

ステージ4 ドイツ

ボスは堅い爆弾を画面一杯に落として来る。とにかく、この爆弾が堅いので撃ち切れずに当たってしまう事が多いのです。ウェーブならなんとか道が切り開けるのですが、相当の連射を必要とします。画面の端が比較的安全なので、時間切れまで粘るという手もあります。

初心者にとっては最初の難関と言える所ですが、上級者には稼ぎの場所でもあります。そう、爆弾1個破壊すれば5000点も入るのです。この面が終って100万点以上行っていれば立派。

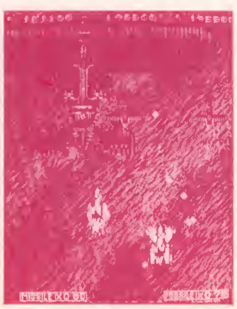


堅い堅い。でも稼ぎ場所だ。

ステージ5 日本

ボスは2面と同じ様にザコ機を吐いて来ますが、全く問題の無い奴です。

左右に大きく動きながらミサイルを撃ち続ければ、すぐに破壊できるでしょう。このミサイルの撃ち方は大切な事ですので、よく覚えておいて下さい。



ビッグ機がプチ機を出してくる。
弱い弱い。

ステージ6 日本

ボスはイガイガの鉄球をバラバラ落として来ます。鉄球はもちろん壊せるので(ただし0点)ホーミングやミサイルを使ってイガイガを消しながら、イガイガの出現口を壊してしまいましょう。

ボスに撃ち込みに行く時は本体に近付き過ぎて、体当りされない様に。ボスの当たり判定は大きくなっています。



イガイガ球がなかなかいい味を出している。

ステージ7 ドイツ

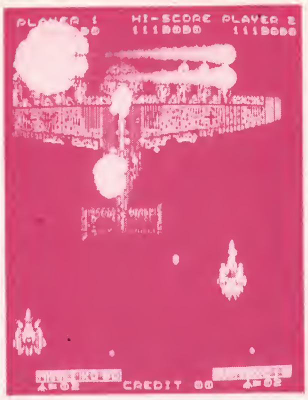
中盤で白い十字型のザコ(?)が出て来ますが、こいつらは一定時間で4方向に炸裂するので、知っていないといきなり当たってしまうでし

グラフィック良し、

よう。とにかく出現即破壊して下さい。
ボスは、左右3つずつの砲台から高速のレーザーを発射してきます。レーザーを発射する直前に砲台が赤く光るのでそれを目安によけて下さい。
コツとしては、ボスが出現する前から画面の中央の真ん中あたりで待つ事。これで、いきなり出現即レーザーでやられる事は無いでしょう。後はボス本体の中央と軸を合わせながらレーザーをかわして、レーザー砲台を少しずつ壊していけばOK。
余談ですが、レーザーはウェーブ2発当てると1000点入ります。レーザー自体は破壊できないので、2発撃ったらすぐよけないと当ってしまいます。



レーザーの出るタイミングを見切れば大丈夫。



8面ボス。炸裂弾野郎。バスターで一気にケリをつけよう。2Pなら楽なんだけど。

ステージ8 ドイツ

ここはボスが鬼の様に強い!! 普通にやろうとすると、まず炸裂弾のエジキになってしまうでしょう。
では、どうするのかというと、炸裂弾を打ち出す砲台を速攻で破壊してしまうのです。前にも言いましたが、最初の方で強くしておいたバスターをここで使うのです。
ボスが出現したら、とにかくバスター+ウェーブ(ここでノーマルショットが弱いと辛い)をひたすら撃ち込むべし。炸裂弾の砲台さえ壊してしまえば、もう何にも怖くはありません。

ステージ9 ベトナム

ここは、ザコをなめてかかるとタコミスをしやすい面です。特に、高速で突っ込んで来るミサイルや編隊にはホーミングを惜しみなくつぎ込みましょう。
ボスは左右のタテ一列ずつの砲台から通常の弾を鬼の様に吐いて来ます。弾よけに自信があっても、ついミスりがちな所でしょう。とりあえず左か右の砲台を、どちらか全滅させる事が先決。使用武器はホーミングかミサイルで良いでしょう。



ただ単に弾が多いだけだが……。

ステージ10 ベトナム

ボスは通常の弾を撃って来ますが、たいして量は多くないので、前面のボスに比べれば怖くはありません。でも油断は禁物。なぜなら、この面では本体中央から一定時間たつと画面の左右一杯に爆発する爆弾を落として来るからです。肝心なことは、この爆弾を、破裂する前に撃ってしまう事。ただし自機の装備が弱い場合、画面の一番下にいれば爆風には当りません。
使用武器はバスターかミサイルで良いと思います。



10面ボスの爆発野郎。爆発する前に撃たないと……。

ステージ11 フランス

この面のボスは、小型の誘導ミサイルをとにかく鬼の様に激しく撃って来ます。ウェーブを持っていても、撃ち切れなくなって追いつめられてしまうでしょう。
バスターかファイヤーボールで、速攻で砲台を破壊してしまった方が安全かもしれません。粘りながら倒す場合は、誘導弾を撃ちつつ、追いつめられて危なくなった時にホーミングを撃って逃げるパターンなどもあります。
このボスもかなりの点稼ぎを行なう事ができます。ミサイル1発500点なので、自信のある人はやってみて下さい。

ステージ12 フランス

ボスはコーモリを思わせる飛行機。下で回っているプロペラと左右の羽の人間を倒せばクリアできます。このボスは、ただ単に弾を出してくるだけですが、上にへばり付いている人間が堅い上に、当てづらいので、ここではファイヤーボールを使って一気に全滅させてしまうのがベスト。一番弱い段階のファイヤーボールでもかなりダメージを与えられます。

ステージ13 ソビエト

さすがにソビエトだけあってザコの戦闘機が強い。空中にワープして現れ、いきなり突っ込んで来る高速機にはホーミングをビシバシ撃とう。
ボスは通常の大型機+ワープザコ。とにかくワープしてくる小型機が問題。出現したら、すぐに撃たないと辛い。特に、撃ち逃した時に、後ろから撃たれる弾には要注意。安全にいくならバスターを使って一気に倒してしまいましょう。



ワープザコを撃ちもらさない様に……。

ステージ14 ソビエト

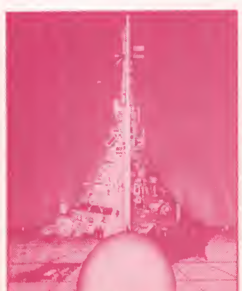
この面のボスが、全面中で一番強いと言っても過言では無い。青いカプセルの様な物がいきなり破裂して電磁バリアを起こし、それに触れてしまうと自機の操作が上下左右逆になり、死あるのみです。しかも、残機で復活しても、その瞬間にまたバリアに触れてしまって、まさにエジキと化してしまいます。
で、どうやって倒すかと言いますと、電磁バリアのカプセルは左右の羽の下側から出てくるので、そこを狙ってバスターで始めに撃ち込んで破壊するのです。この時、少しでも上に居ると最初の電磁バリアに触れてしまうので、その辺の間合いに注意して下さい。
バスター+ウェーブならまず大丈夫でしょう。装備が弱ければ一番下が安全地帯になります(10面と同じ)。



超ハマリボス、電磁バリア野郎。健闘を祈る。

ステージ15 宇宙

いよいよ最終面。あまり詳しい事は言えませんが、この面はボスが4回登場します。ちなみに、この面ではパワーアップアイテムが何も出現しないので、気合を入れていかないと難しいと思います。
では、がんばってクリアを目指して下さい。



最終面前のデモ。しっかりと宇宙へ飛び立って行くSTEALTH。



最終面ボスその1。緊張する一瞬だ。

大魔界村物語〈その2〉

老婆の家へ再び…

老婆から勇敢な騎士、アーサーの2回目の冒険の話しを2人の子供達が聞いてからひと月が経ちました。子供達は約束通り、老婆から話の続きを聞くために老婆の家まで出かけることにしました。

「それじゃあ、行ってくるよ」

男の子が家の中に向かって叫んでいます。女の子のほうは、もうちゃっかり支度をすませて外で待っています。

「気をつけて行くんだよ。どんな時だって森の中は何が出るかわからないんだからね。」

家の中からお母さんらしい声が聞こえてきます。

「ちょっと待て。これを持っていきな。大丈夫とは思うが、念の為だ」

この声は少し太い声でした。きっとお父さんなのでしょう。

「うん。わかった」

少年はいきおいよく家を飛び出して来ました。

「さあ、行こう。父さんからナイフ貸してもらっちゃった」

男の子はナイフを腰にさし小さな手荷物を持って歩き出します。女の子は、男の子のあまりの元気の良さにふいをつかれたようにきょとんとしていましたが、遅れてはいけないと後を追いかけて走り出しました。

「大丈夫かな。子供2人で」

2人の父親らしき人物がつぶやきました。

「大丈夫ですよ。あなたのナイフも持たせたし、ここらへん一帯はあのお婆さんの力が守ってますから」

「そうだな」

父親はゆっくりうなずきました。

「まあ良く来たねえ。忘れてなかったのかい。父さん達に黙って来たんではなかろうね。さあさあ、まあとにかく何か食べないかね」

老婆はニコニコと笑みをたたえて言いました。

やがて夜になりました。

暖炉では火がちろちろと燃え、ろうそくのわずかな光が照らし出す、1カ月前と同じ光景が再現されていました。

「さあ、続きを話そうね。なんとか邪神像を倒したアーサーだったが、その先はさらに恐ろしい世界が彼を待ち受けていたのだよ。かの地もかつては人間の住む、おだやかな美しい村だった。しかし、その時はもはや長い暗闇の底からはい出てきた悪魔が住みつき、彼らの結界の中に取りこまれていたのだ。

ほんのわずか、人の住んでいた当時の面影はあるとはいえ、もはやその村々はこの世のものとは思えない呪いがかけられていたのだよ。

老婆は語り続けます。

新たな魔界へと…

邪神像をなんとか倒したアーサーの前に、魔界の巨大な扉は開かれました。アーサーはこちらから扉の中をのぞきこみましたが、真っ暗で何も見えません。

「新たな魔界への入り口というわけか」

アーサーはつぶやきました。もはや魔界に入りこんでいるアーサーにとって、時間と空間はたいした意味をなさないことを彼は知っています。アーサーは誘われるままに中に入っていきました。

魔界の扉からアーサーが一歩踏み出した時、アーサーの足元は突然無くなり、あたりは漆黒の闇に包まれました。

気がつくと、アーサーは新たなる魔界にいました。

そこもまた奇怪な世界でした。異様な悪臭がアーサーを襲いました。

「なんだ、この臭いは…」

アーサーはあたりを見回すと、そこらじゅうに青い液体があたりを覆いつくし、異臭はその液体から発していました。

薄暗い世界ですが、アーサーが目をよく凝らしてみるとかっては平和な村だったらしい面影がわずかに伝わってきます。

小麦をひいたであろう風車小屋。しかし、今は風車は液体でボロボロに腐蝕し、無惨な姿をさらしているだけ。もはや風が吹いても2度と風車は動くことはないでしょう。

アーサーはそんな感慨にふけっていましたが、ふと歩き出そうとすると、頭上から岩のようなものが落ちてきました。アーサーはかわして走り過ぎようとしました。すると、岩は次から次ぎへと容赦なく落ちてきます。

しかも、その岩はただの岩ではありませんでした。地上に落ちた岩から頭、手足、しっぽが出てくるではありませんか。

「この村は〝岩亀〟のえじきになったのか」

アーサーは悟りました。この怪物は口から青い粘液を吐き出し、全てのものを腐蝕させる魔界の亀なのです。

岩亀はどんどん空中から降ってきます。

「とにかく先に進まなければ…」

アーサーは岩亀の吐き出してくる粘液をかわしながら、ひたすら走り続けました。

すると、近くにこの丘で一番大きく思われる風車小屋が目につきました。

「あそこに逃げこめば!!」

アーサーは何とか岩亀の群れから逃げ出すと、壊れて崩れかかっている風車小屋の中に入り込みました。

一歩風車小屋の中に踏み込んだアーサーでしたが、足元のたよりない感触にぎょっとしました。

「砂だ!!」

風車小屋の中は砂で埋め尽くされていたのです。アーサーの足元の砂が下へ下へとくずれ落ちていきます。砂の流れ落ちていく先を見ると、そこにはアリ地獄が…。エサを待ち構えているではありませんか。現実世界のあり地獄と違って、そのアリ地獄ははるかに巨大で、大きな牙をパクパクさせています。

アーサーは戻るわけにもいかず、上を見上げました。すると、壊れかけた吊り橋があります。

「今にもくずれそうだな」

しかし、先に進むにはこれしか道は残されていません。アーサーは足元を確かめつつゆっくり歩き始めました。

少し歩くと、空中にブーンという羽音らしいものが聞こえてきました。アーサーが急いで身を伏せると、鋭い羽根を持った怪物が頭上を通り過ぎていきました。

「鬼カゲロウか…」

鬼カゲロウはアリ地獄の成虫です。アーサーはヤリを投げつけて、この怪物を倒しました。アリジゴクよりは組みし易い敵です。

その時です。

「!!」

アーサーが激しく動いたせいか、足元の吊り橋が崩れ、アーサーは砂の中に落ちてしまいました。砂の大きな流れに、エサの存在に気付いた盲目のアリ地獄は、穴から抜け出してアーサーを追って来ます!!

アーサーは必死に砂丘を駆け上がります。しかし、足元がおぼつかなく、思ったように進めません。

「短剣をくらえ!!」

アーサーは振り返って、短剣をアリ地獄に雨のように浴びせます。しかし、アリ地獄の体は堅く、その装甲の前にはあまり効き目がないようです。

アーサーは、とにかく風車小屋の外に逃げ出すことしか助かるすべはないのを悟りました。風車小屋の出口はもうすぐそこです。

出口に手がかかった時、アーサーの靴にアリ地獄の牙がかかりました。アーサーは必死にはい登りました。思いっ切り足でけっとばすと、アリ地獄は靴の片方をくわえたまま下に落ちていきました。

「とにかく助かった。靴のスペア持って良かった」

アーサーはつぶやきました。

旧敵レッドアリーマー

風車小屋の外に出ると、外の風景はまた少し変わっていました。もうあの青い液体はありません。しかし、薄暗いトワイライトゾーンが広がっているのには変わりありません。

さらに先に進もうとしたアーサーの前に、人骨が1つ降って来ました。アーサーがそれをかわして進むと、また降ってきます。

頭上に注意しながら進むと不気味なことに、そこらじゅうに人骨の山が築かれています。

「いったい、何が…」

アーサーはなおも先に進むと、人骨の山の頂上に座っているものがいました。そいつが人骨を投げて来ていたのです。

「フフフ…この時を待っていたぞ。アーサ〜」

声なき声でその怪物は呼びかけました。アーサーはたちまちその正体を悟りました。

見覚えのあるその影は、レッドアリーマーだったのです。かつての戦いで、幾度となく苦しめられた一族の残りに違いありません。

しかし、何処か昔とは違います。ヨロイを着て頭には角が生えています。

レッドアリーマーの思念がアーサーの頭の中に入ってきます。それによって、アーサーはレッドアリーマーが3年間の時の流れの間に、前回の戦いで生き残った彼らが進化を遂げ、〝レッドアリーマーキング〟として生まれ変わったのを知りました。

進化した〝キング〟は昔よりはるかに動きが速く、強くなっていました。しかも、口からは〝ブルーキラー〟を吐き出して来ます。

アーサーは攻撃しつつ前に逃げました。しかし、アーサーもレッドアリーマーから逃げ切れるとは思っていません。アーサーもチャンスを狙っているのです。

〝キング〟もアーサーの攻撃を予知能力によって一瞬速

続報!!

魔界の奥底に潜むものは…

大魔界村

CPシステム第2弾、魔界村ストーリー2はいよいよ10月発売!!

く見切ってよけるので、なかなか致命傷を与えることができません。

　アーサーは魔界の奥に進みながら"キング"と戦っていましたが、その時、地面がゴオーという鳴動と共にゆれ出しました。

　ただの地震ではありません。アーサーの背後で岩が盛り上がり、壁を作り始めました。アーサーは慣れない靴と振動で足を痛めてしまいました。もう素速く逃げられないと感じたアーサーは攻撃をやめ、気合をためて行きます。

「爆裂!!」

アーサーは爆裂の魔法を使いました。"キング"は意表をつかれ、全身に魔法を受けてしまいました。

「ギャー!!」

　"キング"は絶叫と共に灰と化しました。

　まだおさまらぬ地震の中を進んで行くと、周りが熱くなってきました。さらに進むと、周りが燃え出して来ました。村じゅうが火に包まれています。

呪われた火炎の村へ…

「ここが火炎の村か」

　アーサーは話には聞いていました。魔界の奥底には、ある日突然燃え出し、消える事のない呪いをかけられた村があると。そこがここでした。

　様子をうかがいながらアーサーは進みますが、火炎の中から火柱があちこちに出て、そこから出現する火の玉が炎のコウモリとなってアーサーを襲い始めました。この村の炎は生きているのです。

　炎のコウモリを倒して進んでいくと、炎の中にグリーンモンスターが目玉を吐き出して来ました。炎の少し届かない所にも、邪悪な生物が住みついてしまっています。

　アーサーは何とかザコをけちらして進んで行くと、大きな火の燃えさかるところに来ました。そこは地獄の門のようでしたが、目の前には大きな炎が立っていて、とても進めそうもありません。

　そのまま、大きな炎をアーサーが見つめていると、その炎の中に2つの光が浮かび上がり、目の光と気づいた時には、その炎はアーサーに飛びかかってきました。

「ウワ!!」

　アーサーはなんとか炎の突進をかわしましたが、ヒゲの先が焼けてしまっています。体勢を立て直したアーサーは炎の怪物の正体を見抜きました。

「地獄の業火の中から生まれた、地獄の番狼、ケルベロスか!!」

　魔界の底に奥深く入って来たことをアーサーは改めて実感しました。

　アーサーは短剣を構え、気合をためていきます。すると黄金色にヨロイが輝き、アーサーの分身が出現しました。ケルベロスの素速い動きに対応するのは、この魔法しかないとアーサーは判断したのです。死闘はつづきます…。

「まあまあ、今度は2人共寝てしまったのかね」

　老婆は笑いました。2人の子供はスヤスヤと寝入ってしまっています。暖かい目で見ていた老婆ですが、少年の腰にさしてあるナイフの光に老婆の目は細められました。

「ほう、このナイフは…」

　老婆はつぶやきました。

「1カ月、2カ月先にはもっと多くの事を話してやらねばのう」



地震が起こり、足元の大地が盛り上がったり沈んだりしている。



次々と落ちてくる岩亀。背後には青い液体に蝕された風車が見える。


燃え続ける"火炎の村"。ひばしらや炎の中から出現する炎コウモリをかわせ。



吊り橋からおちたアーサーを狙うアリジゴクと鬼かげろう。


アーサーの前に立ちはだかる炎の中に、2つの光る目が現われた。



風車小屋から出ると、火のついた風車が回っていた。かわして進むアーサー。


地獄の番狼"ケルベロス"に対し、分身の魔法で立ち向かう。



人骨の山の上から骨を投げつける"レッドアリーマー"

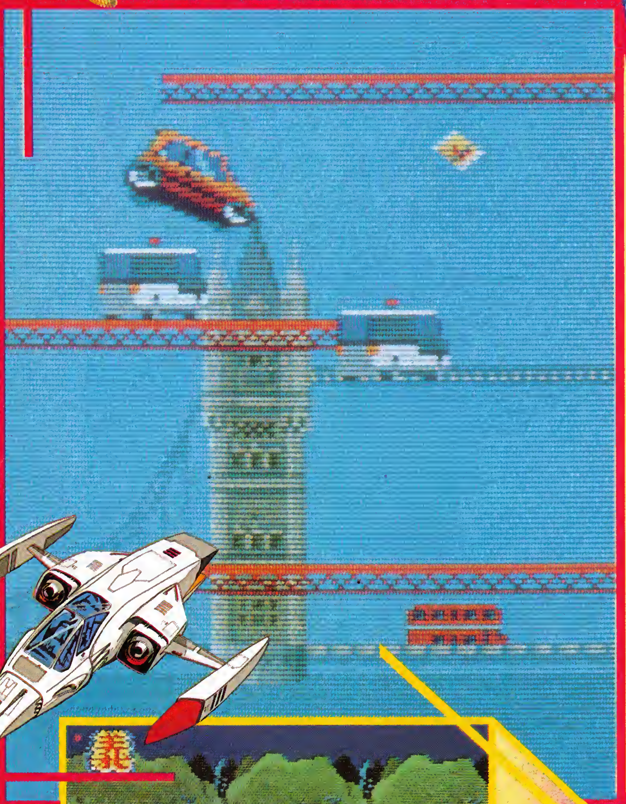
PONY CANYON
SCITRON

GMファン待望!遂に初のレコード化。これぞベスト・オブ・ジャレコ。

GAME SOUND JALECO

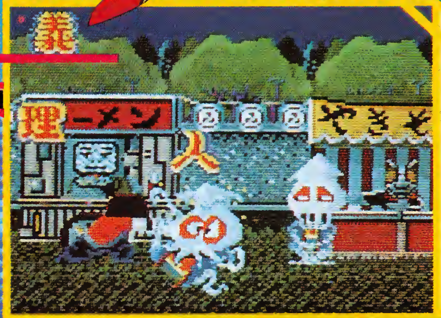
GSM JALECO 1

なつかしの名作「シティ・コネ」から
最新作「P-47」まで
精選された数々の
名ゲーム・サウンドを収録!









©JALECO

GAME SOUND JALECO

— GSM JALECO 1 —

ゲーム サウンド ジャレコ

8.21 ON SALE

LP:C22B0003 ¥2.200/CD D28B0003 ¥2.800/CT 25P50003 ¥2.500
楽譜・解説書付　予約特典:ジャレコカラーポスター(B2サイズ)

収録曲 CITY CONNECTION/ARGUS/KICK OFF/銀河任侠伝(※)/ぶたさん/VALTRIC/EXERIZER/P-47
(以上すべてオリジナルバージョン)※は、CD、カセットのみ収録。

サイトロンインフォメーション

★サイトロン テレフォンインフォメーション実施中
東京03-236-4000 大阪06-210-9799
(毎月20日頃に内容が変わります)※電話番号は、正確に!

★サイトロンファンクラブF.S.G.発足!
F.S.G サイトロン・レーベルのファンクラブが現在活動しているのだ。その名もFriendly Scitron Game Entertoinment、3つの頭文字をとってF.S.G.なのである。月1回のサイトロン情報やFSGスタッフ独自の取材記事などを載せた新聞の発送、更にVGMの話題中心の定期会報の発行などをしてるんだぜ。興味のある人は60円切手をはって自分の住所、氏名を書いた返信用封筒を同封の上、次のあて先まで送ってね。折り返し入会案内を送っちゃうんだからん。
〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G. 入会案内欲しいわ!係

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273
販売元/株式会社ポニーキャニオン
東京支店/ 03-221-3271　名古屋支店/052-562-0111　札幌支店/011-232-5151
大阪支店/ 06-541-1971　広島支店/082-243-2915　仙台支店/0222-61-1741
福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/ 03-667-3741

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

G.M.O.

RECORDS

コナミ・人気ゲーム・ミュージックの集大成!!

8/25 ON SALE

コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル



収録曲:1.ツインビー　2.グラディウス　3.ギャラクティック・ウォーリアーズ　4.沙羅曼蛇〔CREDIT/THE THEME OF FIRE DRAGON/HARD BATTLE/THE THEME FROM VOLCANO/STONE ATTACK/INTO THE LAST BATTLE/THE THEME OF BIG CORE/ENDING THEME/END OF THE BATTLE〕5.特殊部隊ジャッカル〔コイン音/スタート音楽/ジャッカルのテーマ/地獄のレクイエム/最終敵基地BGM/ENDING/RANKING〕6.魂斗羅〔(1)魂斗羅～密林の戦い～迷路要塞1～迷路要塞2～凱旋1/(2)流血の滝～氷の要塞～炎の要塞～戦慄の鼓動～凱旋2/(3)サンディニスタ～ゲーム・オーバー～ランキング〕7.A・JAX〔(1)タイトル・デモ～コイン～スタート～コマンド770～ダイブ・ボンバー～ファイティング・スピリット(2)デッド・ライン～ルック・フォー・ア・フォートレス～グランド・バトル(3)クロス・ポイント～メルト・ダウン～ユー・エフ1～パターン・クリア(4)ザ・ファイナル・ゾーン～ホットネス～コングラチュレーション～トライ・アゲイン～ランキング(5)A・JAX(海外バージョン)〕

CD:28XA-214¥2,800　CT:ALC-28103¥2,800

● 収録時間:54分03秒 ● オリジナル・キャラクター・カラーイラスト付

●コナミ特製グラディウス・ジグソー・パズル・プレゼント!
CD、CTに付いている応募券をハガキに貼付し御応募下さい(詳しくはCD、CTに書いてあります。)

●初回特典:特製オリジナル下敷プレゼント!

KONAMI

Alfa™ アルファレコード株式会社　販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

ゲーメスト アイランド

なんだーゾ!と

構成 漢&栗
助っ人 Ⓣこと TM

今月のボッツはいやだっ!!

ゲームのことを知ってほしい プレイヤーの気持ちを考えてほしい
——オペレーターの皆さんに望むこと

☆実に腹立たしいことが2つあったので、お便りを書きます。その「腹立たしいこと」とは、福岡市にある、某メーカー直営店での出来事です。

人気のあったA-JAXがその店にも入荷されたことがありました。ところがプレイしてみると、ボタンが2つしかなく（ショットとミサイルがいっしょ）いざミサイルをだそうとしてもでないのです。

それで、友人たちも「この店でA-JAXするのをやめよー」と言いはじめ、ついにはA-JAXをプレイする人を見かけなくなりました。

それからA-JAXは、2週間で他のゲームに入れ換えられていたのです。僕は非常にいやな思いをしました。その店の人たちは、人気がないからインカムが下がったと勘違いしたのでしょう。

それから半年、その店にやっとグラIIが入荷されたのでさっそくプレイしてみると…なんと、パワーアップボタンとミサイル、ショットのボタンが非常に離れているのです。おかげで、すごくプレイしづらかったです。プレイする前、スコアが夕方なのに5万点台だったのでおかしいとは思ってましたが…。グラIIもそのA-JAXと同じ運命をたどるでしょう。

そこでオペレーターの方々へ言いたい。プレイヤーの気持ちになって営業してもらいたい。プレイ状態が悪いところで誰がゲームしますか！ それなのに、人気がないと勘違いして他のゲームに変えるなんて、たまりませんよ。オペレーターの方々は、メンテナンスをしっかりすべきだと思います。

グラIIなんかは、15万エブリのニューバージョンにROMを変換して難しくしていますが、そんなことをしたら、プレイヤーがかえって寄りつかなくなる。自分で自分の首をしめているのといっしょです。

それから、メーカー直営の店にいくと気づくのですが、他社のゲームがあんまり入らないことです。

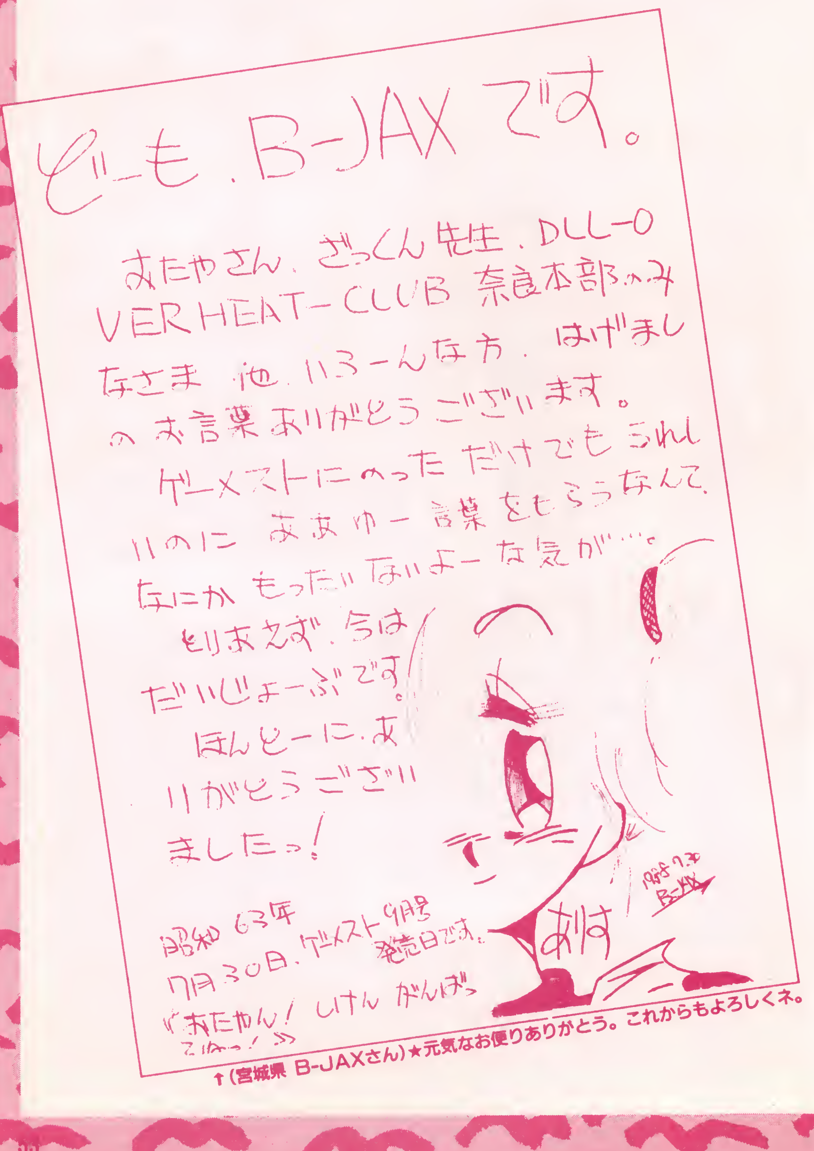
例えば、タイトー直営店はセガの大型筐体のゲームが少なく、セガの直営店はセガ以外のゲームが少なく、ほとんどセガのゲームしかない。それにキャロットはニンジャウォリアーズが少ない（福岡の場合）。

こんなことは絶対にやめてほしいと思います。おもしろいゲームはメーカーなんかは関係ないのです。売れる良いゲームを入れないで損するのは自分の店（会社）ですよ。

このことをオペレーターのみなさんはよく考えてほしいです。

（福岡県 小野昌樹君）

★非常に大切な問題をついていると思います。最終ユーザーであるプレイヤーを満足させることが商売の根本だと思うんだけど、そこのところをオペレーターの皆さんがどこまで真剣に考えているかということですからネ。(漢)



↑（宮城県 B-JAXさん）★元気なお便りありがとう。これからもよろしくネ。

ゲームの世界
ふれあい

僕と友が
ふとABⅡの方を見ると
外人さんが親子でゲームを
やっているじゃありませんか。
お父さんらしい人はABⅡを
子供の方はアウトランです。
やっぱりゲームに国境はないな。

——群馬県　ビジランチョン君



↑（茨城県　大和田武君）★何だようこいつは〜。㊮実写ベラボーってみてみたい。㊣

↓（東京都　青森のしばた君）★推定年齢70歳くらい？　かわいい目をしてますねえ。㊮



←（ダストワールド在住　六鹿「やりたい放題」文彦君）★麻雀学園なら売ってるかも…。◀私は服とその中身が…。㊣



根性と経済力だけは認めてやってください
——私の彼氏の場合

☆ゲーメストの皆さん初めまして。私はゲーマーの弟と彼氏を持つ、ごく普通のデパートガールです。ただ、私のかれは腕の無さを経済力でカバーするタイプなので（弟は逆）、真のゲーマーとは言えないかもしれません。

ある日、私は弟の勧めに従い、彼にベラボーマンをさせてみたのです。彼はすぐにハマってしまったのですが、これがすぐに終わってしまうのですね。

そして、意地になってコンティニューしまくった結果、（一応待ってる人がいない事を確かめました）遂に、彼はコンティニューの究極を極めたのです。

1回め「そうこなくっちゃ」
2回め「まいどあり」
3回め「まいど　おおきに」
4回め「お客さん
　　　　リッチですね」
5回め「ありがたや」
6回め「お客様は神様です」
7回め「もう、お客さんスキ」
8回め「そんなにこのゲーム
　　　　おもしろいですか」
9回め「もう泣けてきます。
お客様はゲーマーの鏡です」
10回め「あなたこそ
　　　　真のゲームプレイヤー」
11回め「お友達に
　　　　なりたいわぁ」
12回め「源平プロに
　　　　お手紙下さい」

というわけで、源平プロあてではありませんが、お手紙を出させていただきました。なお、15回までトライしてみましたが、12回以降はセリフがかわりませんでした。

ちなみに彼は、これだけコンティニューしても13面をクリアしていません。

（彼は、某TV局でニュース製作に携っております。）

（千葉県　尾崎由貴さん）

★経済力も彼女もあるとは、なんとうらやましい彼でしょうか。㊣　同感。テレカあげない、ハズはない。

彼女の悩みを聞いて下さい

☆こんにちは御旅屋さん、ゲーメスト編集部の皆さん、そして読者の方々。

僕にとっては、すごーく重大な悩みがあります。僕はフリーアルバイターで、ゲーム歴は12年という長さです。

その悩みとは、昨年出来たゲームセンター内の事なのです。未成年者のタバコ、カンパなどです。

そのゲームセンターで働いている若い女の人がいるんです。もうその人と僕は付き合い始めて長く、ゲームの事やゲーメストの事など、2人で良く話します。

ここの店では「20歳未満禁煙」とか「NO　SMOKE」とかビタビタとはっていますが、高校生くらいの人がゲームをしながらプカプカ、時には中学生くらいの人もまじってプカプカとタバコを吸っているありさまです。ある日なんて、トイレで吸っていたりひどいんです。もっとひどくなると、小・中学生からお金を取り、ゲームをするんです。もちろん僕は見ていてだまっていません。店の人に言ってもらいます。

すると彼女はマイクを手に取り、「未成年者でタバコを吸っている人は、やめなさい」と大きい声でしゃべります。それでも聞かない人に、「未成

いきなりクイズ

バブル□

●バブルボブルと答えた方：あなたは普通のゲーマー。
●バブルスターと答えた方：泡のお風呂が好き！
●バブルガムクライシスと答えた方：アニメが好きですね。
●バブルとは泡をはくことと答えた方：全くそのとおりです。
●バブルガムブラザーズと答えた方は、この雑誌の読者には向いてません。

（愛知県　高木将行君）

ゲームバカ度チェック

○の数で性格を調べます

1
今だにインベーダーとラリーXとギャラクシアンの置いてある幻のゲーセンを住所・電話番号と共に知っている。

2
人目を盗んでえっちな麻雀ゲームをやった事がある。

3
ゲームをしすぎて帰りの交通費まで使った事がある。

4
プレイしている所を雑君先生に見られた事がある。

5
ワンダーモモのファンクラブの会長である。(同好会、私立親衛隊も可)

6
ゲタをはいて、六角棒を持って「ばかめ」と叫んだ事がある。

7
ベンジャミン大久保彦左衛門の踊りを指1本マチガウ事なく踊れる。

8
殺したハエをピンセットでツカミ、「フォースフィールド」とヌカし、炎であぶった事がある。

9
障子を破って手を出し、「触手」と言った事がある。

10
今、ヒコーキのプラモをビッグバイパーに改造中である。

11
ふんばれば自分でも大きな気合がうてると思っている。

12
ゲーセンのトイレでカツアゲに会った事がある。

13
彼女とのデェトの計画にはゲーセンが入っている。

14
「オレにはしばらくゲームが恋人さ」と独り言った事がある。

15
ワガ尊敬すべき人は雑君保父先生だ。

16
ゲーメストと雑君先生はあと21345年続くと思う。

17
グロブダーは最高だ。

18
ゲーメストのえっちな所は切り取ってファイルにとじてある。

19
ゲーメスト88年7月号のP57のまちがいさがしをマジでやった。

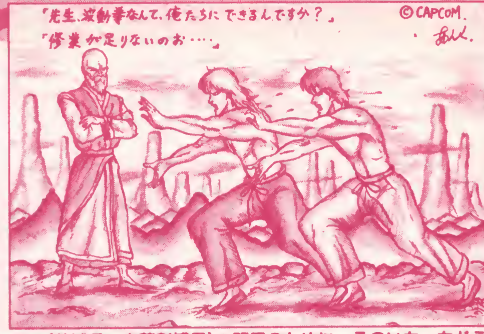
20
ベラボーマンのわや姫を見ると身をよじらせてしまう。

○の数が…

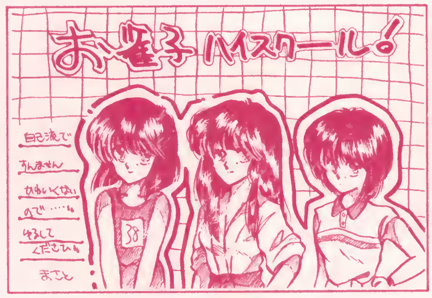
全部……アルファー遊星にすみやかに帰りなさい。
19〜15…だいたい私と同じ種のバカですね。
14〜10…惜しい!! 今一歩だったのに!!
9〜7…問2、4、6、7、8、9、11、20がなければまだ治ります。
6〜4…フツーじゃないですか?
3〜2…何が楽しみでゲームやってんですか?
1………3mはなれて○がどの方向に切れて見えますか?
0………あなたはゲーセンを見た事がありますか?

(群馬県 サラリーマン中村等)

★んなバカな…といいつつ、けっこうあてはまって怖い人は私だけではあるまい。(東)カード(当)



↑(茨城県 安藤彰博君)★明日のために、そのいち…ちがうっつーの。(演) 青春の甘酸っぱい1ページ?(東)カード(当)



←(兵庫県 七瀬将斗さん)★会心の美少女!? V-システムさんもニッコリ!?(演) そーずたけ子さんはどうした〜(東)

年者なんでしょ、タバコ吸うのをやめなさい」と言うと「関係ねーべ」とか「どっか行け」などとヤジをとばします。

時には、僕もただ見ているのにたえられなくて「タバコ吸うのやめろ」と言ったりするのですが、結果は散々。「お前、店の人かばうとはいい根性してるなー、おもてに出ろ!」など、投げられ、けられ、時には病院まで入った事もあるんです。

いつも彼女は「タバコを吸わせたくない。どうしたらうちのゲームセンターが健全で良くなるのか」と、よくつぶやきます。店の中にはとてもマナーのいい人もいます。本当に一所懸命やってる彼女を見ていると悲しくなります。

それで僕は、彼女に2人だけで考えるよりも、ゲーメストに書いて出してみよう、と提案しました。きっと皆さんから良い案が出ると思い、手紙を出した次第です。これ以上彼女を悩ませたくないんです。

(北海道 イーシター君)

★良い店にしよう、という努力は本当に大切だと思います。ただ問題を自分ひとりでかかえこまないように、またせっぱつまった考えにならないようにして下さいね。お店の経営者とよく相談して。

ちいさな事だけど人の気持ちも考えてーよ

☆ゲーメストの皆さんこんにちは。僕はゲームが大好きな高校1年の男子です。とてもちっぽけな事ですが、僕の話を聞いてください。

あるゲームセンターの事ですが、僕がグラディウスIIをやっていた時の事です。後ろでは次にやる人が待っていました。僕が終り、(一応100万ぐらいいってた)次の人が席に座りました。

僕はちょっとこの人のPLAYを見ていこうかなと思い、そ立ってました。そしたら、その人が電源を切ってしまったんです。むかーっときましたねえ。そりゃあ上手い人にすれば100万なんて大した事無いだろうけど、僕としてはとても価値のある100万点だったんです。それを目の前で消されたら、むかっとこないはず無いでしょう。

電源を切らないとパターンがおかしくなるんですか? 僕にはパターンがくずれるとかそういう事は全然分かりません。僕はちょっとぐらいパターンがくずれても、運が悪かったと思ってあきらめます。

皆さんはこういう人をどう思いますか? 又、あなたはやった事がありますか? 消された方はとっても不愉快なんですよ!

(福島県 ぼったんぼうや君)

★君の気持ち分かるな。人の気持ち・立場を知ろうとすることは常に必要だし(これがムズかしいけど)、第一ゲーム台は自分ひとりのもんじゃないしネ。お互いに、楽しく、ということを心掛けようよ。(演)

ゲームは バクハツ ダっ!!

男なら燃えろ！だっ！

今までPLAYしたGAMEで最終面まで行ったのは沙羅曼蛇だけだった。そのさらまんだでさえエンディングを見ていない。そして今、A－JAXをPLAYしてたりして そして今、悲しき受験生だったりする。

——山口県 SQUARE君

ゲームはペダルをふんで燃えてます田舎ゲーマー

☆僕は初めて手紙を出す田舎のゲーマーATSです。突然ですが、僕は東京などの都会のプレイヤーがうらやましいのです。何がうらやましいかというと、ニューゲームがすぐ入ることです。

僕の住んでいる山口県宇部市は、西村知美や芳本美代子で少しは知られているでしょうが、とにかく田舎！

僕の知っている限り、市内でゲームコーナー等と呼べる所は6カ所ぐらいです。でも僕が言いたいのは数ではなく入ってくるゲームのことです。ゲーメスト創刊号を華々しくかざった（はずの）ファンタジーゾーンは、僕の知っている限り、1カ所しか入らなかった！ それも普通の人の来れる所ではない所でいわゆるドライブインです。

僕はそこへ月に1回ぐらい行きます。（友人からはアホと言われている）そこは自転車で1時間かかり、駅の近くでもないのです。ファンタジーゾーン以外でも、ソニックブーム、エイリアンシンドローム、SDI、ぶたさん、サンダーブレード、チェルノブ、ビジランテetc.。

僕がゲーメストで見て、死ぬほどやってみたいゲームは、そのドライブインみたいな所にしか入らなかったもので、進級して新しくできた友人とゲームの話をすると、ほとんど（と言うより0人）の人がやったことの無いものでした。

まあメーカーの系列にも入ってくる物が違ってくるけど、僕の住んでいる宇部でよく行くデパートのゲームコーナーはナムコ系、よく行くゲームセンターはタイトー系で、例の1時間近くかかるドライブインはアイレム系です。

ボクはサンダーセプターIIとストリートファイターがやりたい為に、2時間半ほど自転車をこいで、2つ隣の市までゲームをやりに行ったりする始末です。このつらさは都会のゲーマーには分からんだろうなぁー。

でも、田舎で良い所は店員さんの人柄の良いところで、市内で一番悪名高い某デパートのゲームコーナーのおばさんだって、7時まで開店しているのに6時を過ぎると両替機を止めてしまう程度で、タカられそうになると、「その人をどこに連れて行くの！」とか言って助けてくれる（僕もそれで2回ぐらい助かった）し、レバーが悪いとか言うとすぐに100円くれて、その台に×印のカードをはりつけます。

店員の態度は都会より良いと思うけど、やっぱり僕はやりたいゲームが楽に行ける所でやりたいなぁ。（遠いゲームセンターはサイクリングのノリで行ってますけど…）

（山口県 ATS君）

★なぐさめで言う訳じゃないけど、これだけ気合いを入れてゲームのことを想えるなんて、幸せじゃない。あの頃、オレは夢中だった、なんて言えることを持っている——すばらしいことだ。（今はオジさんの）㊥ カードあたり。



↑（堺市 Wyvernおおま君）★バーサーク景清！㊥ 源平のビデオはいいぞうー㊥

アウトラン隠しコマンド物語

少し前のことですが、思い出して書いてみます。

その日はアウトランが町角のあの店から消え去るか、消え去る前の日であった。

めずらしくアウトランをしてる人を見つけた。その人はスーッとスタートボタンに手を延ばし、画面に何やら文字をうかび上がらせ、あっけなくクリアしてしまった。

そして哀愁のこもった口調で、「もう今日限りだな…」と、独りでつぶやき店を去っていった。外は夕やけで紅色に染まっていた…。何か、昔の青春映画を見ている気分になってしまった。

ぼくは何日かたった後、あの日に見たアウトランの隠しコマンドを隣町のあるゲーセンで試してみた。タイミング良く押してみると、あの人と同じ文字ができた。

後ろで見ていた小学生の子が「わぁーすげぇ」とびっくりしてた。ぼくは早速友達にその事を話して証拠写真を撮ることにした。

1週間後の日曜日、友達とカメラをかついで隣町のゲーセンへ行くと、アウトランの筐体の周りはすごい人ごみだった。何だと思い、画面を見た。「なーんだ、まだ2面じゃないか」と2人でつぶやいた。2面のどこが珍しいのかな、と思いつつ、背のびをしながら見ていた。

びっくりしたのは次の瞬間だった。何と、軽々と隠しコマンドを出したのだ。ギャラリーはざわめき、あちこちで感嘆の言葉がもれました。しかし、ゲームの腕はそれ程でもなく、3面で終ってしまいました。

真後ろから見ていたので、最初はよく分からなかったけれど、今までアウトランをしていた人はこないだ僕のプレイを見ていた小学生の子でした。

その小学生は友達に「適当にボタンを押したら出たんだ」と、いかにも自力でコマンドを見つけたかの様に威張っていました。タイミングが命のアウトランの隠しコマンドが、適当にボタンを押してでる訳がないだろう！と、その子に言えばすっきりしたのに、その時はごちゃごちゃしていたので言えなかった。

結局、僕は他人の出したコマンドを写真にとらせてもらって帰った。その時に感じた事は、隠しコマンドなど風の強い日に野原に火をつけるようなもので、すぐ広まってしまうものだなという事であり、ました。

（大阪府 山本大輔君）

☆どこからともなく噂が流れてくる隠しコマンド。噂が噂を呼んで…。㊥



↑（京都府 笹岡ゆりのさん）★女の子の投稿がめっぽう増えてうれしいわぁ♡㊥ 本当にこのゲームがすきなんですね。㊥

↓（新潟県 塩原利康君）★バングラーとマブーって兄弟のようだ。㊥



聞いて聞いておこってんだぞー!!

ゲーメストの発行数をもっと増やしてくれ！

☆最近、ゲーメストの発行する数が、なんだか少ないです。

いつも買う日は、毎月1日。この日に買っています。ところが、7月1日はちょうど移動教室で買えません。その4日後、ゲーメストを買おうと行きました。しかし、どの書店に行っても売り切れ！ 思わずがっかりです。

もう1冊、毎月買う本のベー○ガは、いつも売れ残っているほどあり、余裕で買えるのに、ゲーメストはあわてて買う運命です。せっかくグラIIを楽しみにしていたのに、売り切れだなんて…。

そのおかげでゲーセンはしばらく行ってません。

他の人も、私の言っている事が同感だと感じている人がもしかしているかもしれません。お願いですから、もっと発行数を増やして下さい。

東京だけでなく、日本全国に…。

P・S 6月号、7月号ではなぜクラブのかわし方を載せなかったのですか？ そのおかげで、グラIIはまだ1周もクリアできません。それにボツはやめて下さい。サギですよ!!

（東京都 アムルの弟君。13歳・男）



←（北海道 ひろ・ゆびたん君）★ショットがあれば恐くない!?㊞ 笑顔がさわやかだね！㊞



→（兵庫県 さーむら君）★文字かちかちかUPL／㊞主をたたえよ／…あ、ありゃPTLか…㊞

●雨中会談● なぜ日物とジャレコのレコードは出ないのか

☆ある7月の雨の日、ぼくとぼくの友人たちは雑談をしていた。

休み時間だった。

われわれは「なぜカプコンのレコードには"ひげ丸"が入っていて、"バルガス"が入っていないのか」などという、本当にたあいもない話をしていた。

そのうち、ぼくが「日物とジャレコのレコードはなぜ出ないのか?」と言いだした。

誰かが問題を出して、それを皆で検討するのが好きな変な連中である。とにかく次のような会話になった。

①友人A「知名度が低いからねえ…」

②友人B「やっぱり、全国1位になるくらいのヒットを出さなきゃだめだよ」

③友人C「う〜ん。両方とも作曲の人は優れているのにね。惜しいねえ」

④話を洩れ聞いていた友人D「そんな知らねー会社の、知らねーゲームの音楽がいいわけねーだろ！」

⑤私「ぴぎゃっ!!」

さて、ここで①から⑤までの意見について1つずつ内容を考えていこうと思う。

まず、①だが、やっぱり日物とジャレコは知名度が低いのかなあ。

ああ、それから今思ったんだけど、テクノスジャパンてかわいそうや。"くにお君"も"ダブルドラゴン"も"ドッヂボール部"も"西遊降魔録"も人気があるのに「テクノスジャパンゲームミュージック」なんて出ないもんね。あっ、それから、ちょっと古くなれば「バッテンオハラのスチャラカ空中戦」もベーマガのハイスコアコーナーで上位につけてましたね。

はい、次の②。日物はテラフォースでちょっとヒットしたけど、だめだったなぁ。やっぱりマイナーなゲームはレコードに入らないのかね。そういえば、ナムコのレコードでもスーパーパックマンとかパック&パルなんか入ってないな（ちなみに後者は音楽がよいのに…）。

③はそのとおり。がんばって下さい。

次！ ④は恐れていた意見が出た。こう思っている人多いのかな。とにかくこういう考え方をされたのでは、たまったものではない。いくらBGMもヒットの大事な材料だと言っても、おもしろいゲームのBGMがよくて、おもしろくない、売れないゲームのBGMはダメなんて、そんなばかな。

アイレムのレコードなんて、"R-TYPE"が出なかったら（売れなかったら）、発売するつもりはなかったでしょう。B面なんか、ただ埋めてる感じで（なんていいながら、ぼくはB面が大好きです。A面よりも）。

ヒットしたゲームならレコードで出すー。皆さんもタイトルを見て、安心して買うー。ちょっと何かおかしいような気がしませんか。

最後に⑤。この「ぴぎゃっ!!」というのは、「これはまいった!!」とか「ぎゃふん!!」などの意。この場合、④の意見に対して、絶望の意味で言ったのである。

とにかく、ぼくのいいたいことは「売れたゲームだからレコードで出す」「売れないから出さない」などという差別を、小さくしてほしいということです。

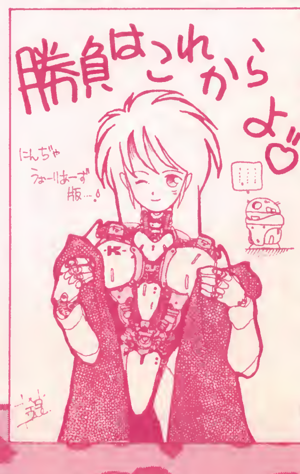
どう思いますか？

（茨城県 白石淳君）

★ジャレコのレコードももうすぐ出るよ。どうする？ テレカ当たり㊆



←（秋田県 N-N君）★「時代はおまえを必要としている」…名言ですねえ。㊞



←（大阪府 銀骨牌君）★君は「麻雀刺客」を見たか!!㊞ 顔面だけはかんべんしてね。◀

PCエンジンゲーマーよ R-TYPEの偉大さを知れ PART2

☆9月号47頁の「おかしいですよ、ゲーメストPCエンジンゲーマー差別反対」の記事について、率直な感想を言わせてもらうThey The y are俺もPCを持っているが、あの文章には少々怒りを覚えました。

PCゲーマーとゲーセンゲーマーのランク付け?そう思わなきゃいいじゃないですか。差別? 俺はそうは思わない。

俺だってゲーセンのR-TYPEは2周目をクリアした。下手なやつはしょせん下手。俺だって、ダテにうまくなったわけじゃない。

毎月発行している「ドメスト」いや、もとい「ゲーメスト」を読んでうまくなったんだ。「ゲーセンの簡単すぎるわ」「PCエンジンのクリアできたから、ゲーセンのへみたいなもんや!!」だ。ゲーセンをなめるな!!

俺は、R-TYPE改めグラディウスII命君に賛成だナThey They were少々はげしい口調になってしまいましたが、わかってもらえたでしょうか。

映画ってほんとうに楽しいものですね（なんのこっちゃ?）。それではごきげんよう。さようなら。

ちなみに、9月号のハイスコアで栃木県二荒キャロットのドラスピのハイスコアを出した長谷川君は、私の友達なのだ!!

（栃木県 大魔界村にほれた俺君）

★勝手にやって下さい。㊆

こちら こだわり派

そりゃあね、わや姫や
カイとか、くノ一とか
北白川小桃とか、北白川小兎美とか
ショウ子ちゃんとか
香澄ちゃんや、未来ちゃんとか理香ちゃんとか
アテナやアリューシャもいいけどね…
なんでシータをみとめねえんだっ!!

——神奈川県　MPSITAO君

ゲームが楽しくなるのもプレイヤーの考え方次第

☆ゲーメストのみなさん、こんにちは。今回手紙を出そうと思ったのは、7、8月号でのハイスコア座談会を読んだからです。

読んでみて、ただただうなずくばかりでした。

僕もハイスコアをめざすあまり、本来のゲームの楽しさを忘れ、点稼ぎに失敗したりすると、ゲーム台を叩いて怒りまくります。時には、店長に「もう、ゲームさせへんぞ!」と注意される始末です。

そこのゲームセンターにハイスコアボードが設置されてなかった時、みんなでハイスコアボードを取り付けてほしいと店長に頼んだのは、ハイスコアが集計されたなら、もっとゲームがおもしろくなると思ったからだったのですが…。

以前、常連の先輩が「ハイスコアなんかをとったら、おもしろさが半減するぞ」と言われたことがありました。その言葉も、今になってようやく分ってきたような気がします。

人よりうまくなりたいのは誰しも同じだと思いますが、残機をつぶして点稼ぎするのも、やはりうまいプレイと言えるのでしょうか?（見城さん談：参考）

最後になりましたが、僕はハイスコア戦争がいっそう激しくなると思います。

具体的にはわかりませんが、ゲーム本来の楽しさを取り戻すのは、プレイヤー達の考え方次第だと思います。

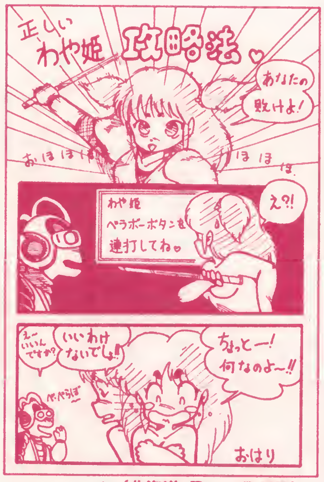
個人的な意見で書かせてもらいましたが、全国のプレイヤーのみなさんはどうお考えでしょうか。

P・S1　手紙を書くにあたって助言をいただいた、H・Y－山元さん他大勢のみなさん、この場にてお礼の言葉としたいと思います。

P・S2　ゲーム台を叩いたあと、店長にちゃんとあやまりました。楽しく遊びたいのですから…。

（滋賀県　2代目音無響子君）

★ハイスコアって、ハイスコアを出すためにみんなで協力しあい、難問を解決出きた時が楽しいんですよね。①



↑（北海道 Pop・Off君）
★つ、つい選んでしまった…!!㊙　ベラボーがラブリィ㊙



↑（大阪府　横山ひろこさん）★かわいい目をしたくノ一の多い中、特にきわ立ってました。㊙

ゲーメストの攻略記事 私の場合

悩んだ末にもう限界…という時㋘の攻略を参考にします

☆近頃、ゲーメストの記事が役に立たないとか、攻略が早すぎるとかの読者の「叫び」というのが目立ってませんか?

確かにゲーメストの記事は早すぎると思います。

8月号のA・S君（57頁）が言っているように、うまく難所を抜けたときの感動は、口には言い表せないものと、ぼくも思います。

ぼくは、そのためだけにゲームをやっていると言っても過言ではないでしょう。

だからぼくは、ゲーメストの記事は本当に悩んだ時（1週間～2週間）しか、攻略を見ません。

本当の読者なら、本当のゲーマーなら、それ位の事はできると思います。

ぼくの意見は一読者の意見にすぎません。どんどんもっと意見を出し合って、さらによい、さらにハイレベルな雑誌にしていこうではありませんか。

（大阪府　かたゆすな君）

★自分の考えを活かしながら記事を参考にしてもらえるなんて最高。カードあたり。

一口にゲーマーと言ってもいろいろなんです私にとっては有益な攻略記事

☆8月号で、早すぎる攻略を嘆いている方がいましたが、また、別の立場から意見を述べさせていただきます。

私は8月号A・S君の分け方で言うと下手な方の部類に入る1人です。でもグラⅡの攻略はしっかりと使わせていただいてますし、あんな先まで攻略されていても別にやる気をなくしたりなんかしません。それどころか、かえって心強く思います。

なぜなら、私は彼の言うような正しいゲームの楽しみ方をする人より、もっと下手なゲーマーだからです（はっきり言って、1面の編隊で全滅する事だってあります）。そのため彼の言うように、自分で攻略法を組み立てる事などまだ到底不可能です。

そんな私が少しでもうまくなるためには、どうすればよいか?

それは人から技をぬすむ以外ないのです。技をぬすみ、自分の手で使い、その技から学び、そしてそれを手がかりにゲームの世界のセオリーというものを学んで、始めて彼の言うような世界に手をつけられるのではないでしょうか。

例をあげれば、私はドラクエⅢは自力で解きましたが、それもその前のⅡをいろんな雑誌と首っ引きでやって、そのゲームのセオリーというものを学んだからこそできたわけであって、いきなりⅢを自力ではできなかったでしょう。

よっぽど天性のものがある人は別として、物事にはまず良き先導者が必要です。その意味でこの雑誌は、私にとって良きナビゲーターですし、また、私のような人たちのためにもこの雑誌はあるのだと私は解釈しております。

8月号のA・S君は、その文面から見ると、下手とは言っても、ゲームの世界というものを分かってらっしゃる方だとお見受けしました。そういう方は、一度この本を倉庫にでもしまっといて自分の楽しみたいようにゲームをなさってはいかがでしょうか。

たしかにゲームを媒介として友と語り合う楽しみとか、ギャラリーをウケさせる楽しみとか、ゲームにはいろいろな楽しみがありますが、忘れてならないのは、ゲームは何よりもプレイヤーを楽しませるために作られているのです。別に自分勝手でもいい、自分自身のためにプレイして行きましょう。

（神奈川県　フルタイムの男君）

★単に目新しいものを追いかけるんじゃなくて、攻略をじっくりと楽しめるような記事を提供していきたいですね。カード送ります。

デッドボールはやめろ!! 乱闘はさけられない
ワールノスタジアム
by mamco

☆あのワールドスタジアムの第2弾が出るぞ。その名はワールノスタジアム。

名前のとおりワルによる試合が展開される。

チームは「山○組」と「○和会」の2チームしかない。スタンドには防弾ガラスがはってあり、客席をヤンキーの兄ちゃん（ヤクザの予備軍とも言われている）がうずめている。そしてアンパイアは全員ヘルメットや防弾チョッキ・拳銃等で完全武装した警察官だ。

バッターボックスに入る前には金属探知器を通らねばならないし、ピッチャーは交代する時指をつめねばならない。リリーフカーはおなじみ黒のベンツだ。音声合成もあって、ドスのきいた声の判定や関西弁のヤジもとび出してくるぞ。

このゲームでやってはいけない事はデッドボールだ。これをやるとすぐ乱闘になって両チーム嵐のような銃撃戦となってしまう。

わけのわからんゲームだが、このワールノスタジアム、巣鴨キャロットでゲーメスト編集部員を待ちつつプレイしよう。

（京都府　樋口吾一君）

★やベー！こいつぁまずい!! でも楽しそうだなぁ…梅だ！

世界初！ 糸電話搭載ゲーム
ふぁいなるもっぷ
by NANCO

☆このゲームは某学校の廊下を忠実に再現したお掃除ゲームだ。

ちょっとちょっと、ただのお掃除ゲームだと思ってもらっちゃこまるんだなー。世界初、糸電話搭載のゲームだから200人から300人、300人から400人と同時に同じ廊下でお掃除ができるんだ。

コーナーのモップさばきと、行き止まりのブレーキングが問題だ！ 後ろからせめてくるモップは、ぶつからないように、少しあぶないが、後ろを見ながら掃除をしよう。そうすれば、超鈍速からのパワフルな加速が体験できるかどうかは君の足しだいだ。もう君は、ふぁいなるもっぷを見捨てている。

（三重県　DS・讃留・537君）

★PTA推選ゲーム!? そんな大人数で糸電話使える訳ないだろーに。モップ競争は昔良くやったものだ。ほのぼのしてるから竹の上だっ！

全256面。今回は1・2面の紹介だ
珍獣記
by SOGO

☆STORY…大いなる神は申された。「よみがえれ、死せし動物学者たちよ。今、世界の生物たちが危機と直面している。行け、行って動物たちを救うのだ」

基本操作…SOGOの獣王記参照。

パワーアップ…ゲーム中時々登場する「移動小型原子炉」をこわすと現れる「珍獣図鑑」を取ると、プレイヤーは小さい文字の影響で½に小さくなり、攻撃力が2倍になる。さらに取ると、頭がくるって珍獣になってしまうが、完全になりきれず珍人となる。（この変身シーンのアニメーションは一見の価値もなし。）

ラウンド紹介

●R1…中国の奥地の竹林。排液等が出てくる。(珍)…パンダ。動きがのろく、ささの葉・回転攻撃ができる。

●R2…ヒマラヤの山地。スキーヤーその他が敵。(珍)…雪男。ジャンプ力があり、雪投げ、メガキックができる。

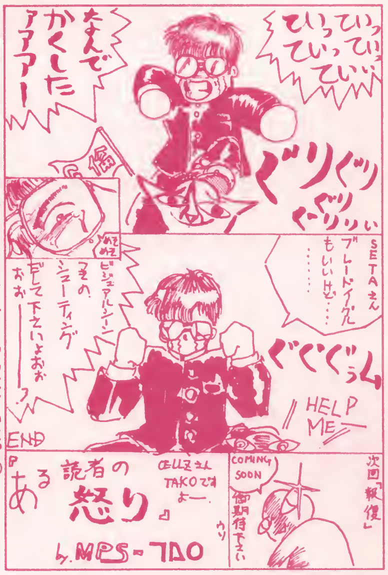
今回はここまでだが、全256面あるので、がんばってくれ。

（埼玉県　Pow君）

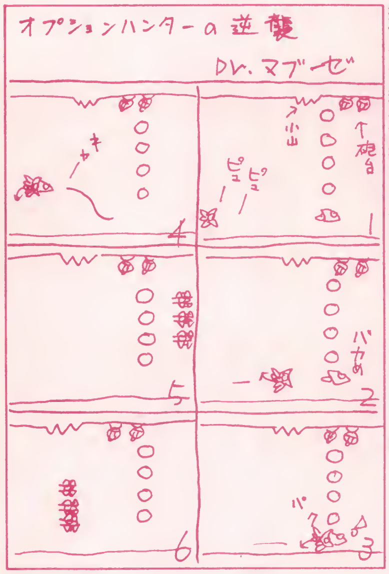
★トキとかイリオモテヤマネコなんかにも変身するのだろーか。怖い。

パロディゲーム大集合

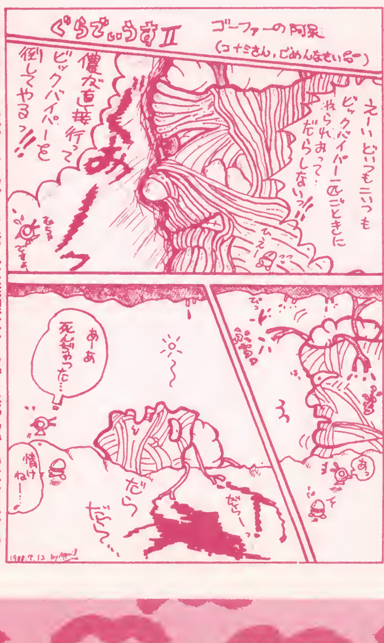
バカバカしいことを考えられなくなったら進歩はない。パロれなくなったら君はすでにご老人！お若いの頭をひねりなさい!!



↑（神奈川県　鈴木利幸君）★ハイハイ、ごめんなさいよ。

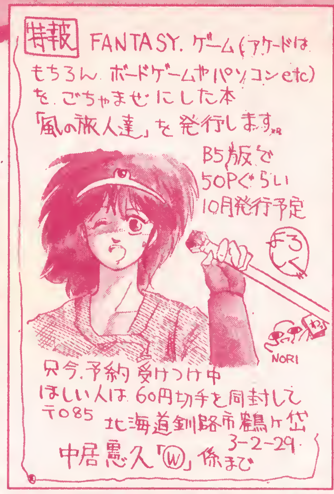


←（新潟県　Dr.マブーゼ君）★君のブレインは尊敬に値する。拙作ながら私の色紙を送らせていただく。つつしんで。



↑（岡崎市　あぶりさん）★ご老人は無理なさらずに死んでいなされ。









ご商談コーナー

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆20インチ筐体（超美品）ベアパネル付とゲーム基板バラデューク、影の伝説を5万～6万で売ります。W葉書で。
（〒441－36 愛知県渥美郡渥美町大字中山字成美107 岸上和好）

☆ゲーム基板のイシター2万4、000円、忍者君II・トップシークレット各1万円、エグゼドエグゼス・ガンスモーク・アテナ・ジャイラス各6、000円、ソンソン・パンクパニック各3、000円。他の基板との交換も可。60円切手同封で。
（〒323 栃木県小山市神鳥谷10 3731－30 古沢利久）

☆怒・メトロクロス・スカイキッド・魔界村・ロードランナーI～II、その他いっぱい。1万円以下。くわしい事は手紙か電話で。電話は毎週日曜日夜8～9時の間。☎（0587）97－5846。
（愛知県中島郡祖父江町居中172 佐藤弘盟）

☆怒号層圏説明書バレル付き…ズバリ1万円だ!!
（〒173 板橋区板橋4－6－1－1309 竹田充）

☆セガマスターシステムに、アウトラン・アフターバーナー・SDI・ザクソン3D・ファミリーゲームズ・麻雀戦国時代・3Dグラスを付けて売ります。希望価格を書いて往復ハガキで。
（〒329－27 栃木県那須郡西那須野町西三島1－155－37 佐藤哲也）

☆ナムコGMI・2、コナミ3、セガ1、リターンオブVGM（テープ）各800円。新明解ナム語事典2千円。全部まとめて買ってくれたら、おまけ（成仏への道、NG数冊）をさしあげます。W葉書で。
（〒018－42 秋田県北秋田郡合川町川井 吉田昇）

☆ゲーメストバックナンバー、VGM、CD等ゲーム関連品を売ります。リストは60円切手同封で。
（〒950－21 新潟市坂井東2－3－7 松本賢一）

景気はなじよだ？
——景気はどうですか？（宮城県の言葉＝アビニョン提供）

買います

☆ビデオゲーム筐体、基板を安価で譲って下さい。なるべくくわしく書いて、W葉書で連絡して下さい。
（〒330 埼玉県大宮市南中丸233－2 矢部雅士）

☆ドラゴンスピリット等のビデオゲーム基板、18インチの筐体を安く売って下さい（完動品）もっとも安く売ってくれた方にはPCエンジンを差し上げます。W葉書で連絡を。
（〒092 北海道網走郡美幌町稲美62のB－6 山口淳）

☆グラディウスの基板を2～3万円で買います。希望価格を書いてWハガキで連絡して下さい。
（〒721 広島県福山市手城町4－21－4 増成真一）

☆PCエンジンソフトのR1タイプ、ワールドスタジアム、ギャラガ88、戦国麻雀を各2000円、上海、遊々人生を各1、500円で売って下さい。それからゲーメストのNo.1、2、5を各500円で買います。（なるべくきれいなもの）まずはW葉書で。送料こちら持ち。
（〒458 愛知県名古屋市緑区鳴海町細根84－4鳴海団地15の14 稲垣勉）

☆ファミコン用ソフト、ウィザードリィーをなるべく安く売って下さい（3、000～4、500円）。説明書を付けてくれればうれしいです。W葉書で。
（〒141 東京都品川区4の10の12－301 小林康之）

☆ゲーム＆ウォッチのボール、バーミン、マンホール、スヌーピーテニスを安く。
（〒919－02 福井県南条郡南条町上野53－1 細井陽一）

☆ゲーメスト創刊号～No.13を各480で。W葉書で連絡を。
（〒330 埼玉県大宮市大和田町2－1481－S 嶋田久之）

☆ゲーメストNo.1～No.8（3と7を除く）の6冊を高く買いとります。希望額（定価以下）を書いてご連絡下さい。
（〒863 熊本県本渡市亀場町亀川1815－1 岩長博文）

その他

☆毎日がとってもさみしい私に愛の手を！。僕と文通をして下さい。性別、年齢は問いません。100％返事を書きます。ゲームの下手な僕に、ゲームのコツを教えて下さい。
（〒532 大阪市淀川区塚本2－3－25号プールバール302号 井上茂信）

☆ビデオゲーム基板、コナミバブルシステムボードにライフフォースとグラディウスのビデオボードをつけたものと、あなたのドラゴンスピリット、ローリングサンダーもしくは同等の物と交換して下さい。また、前者のいずれかと交換してくれた方には、他の基板4枚と電源をおまけした上に1万円払います。連絡はWはがきで。
（〒270 千葉県松戸市新松戸南3－17－2 荒井聡行）

☆全国のゲーメストを愛読している皆さん、僕は南の島の沖縄のそのまた南の石垣島に住んでいる16歳の少年です。よろしければこんな僕と文通してくれませんか。男女かまわず手紙ください。絶対お返事書きます。
（〒907 沖縄県石垣市大川406－4 石野善克）

☆今、ここに目が止まったビデオゲームの大好きな君、僕と文通及び情報交換してみませんか？なるべく遠方の高校生であればだれでも結構。（尚、ダライアスファンの方ならぜひ!?）お気軽にお手紙下さい!!
（〒040 北海道函館市田家町5－5 石垣忠）

お便り待ってま～す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキにかく場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

「ドットキャラに挑戦」パズル

出題　APAPA

とうとう夏休みも終わり、ため息をついている人も多い頃だねえ。そんな時はパズルでも解いて元気を出そう（ちょっと強引かなあ?-）。さて今回はドットキャラに挑戦だ。

解き方

今回はなかなか複雑だ。ヒントに従って25個のゲーム名を考えてもらい、最終的にはあるドットキャラを書いてもらう。

それでは解き方を順を追って説明しよう。

①まずヒントにしたがって、ゲーム名を考える。

②次にそのゲーム名の文字数を数える。ただし全てのゲーム名は仮名で数えること。ヒントの代わりに数字が書いてある時は、その数字で良い。

③その数字を別記の2進数表※に従って変換して塗る位置を決める。

④ヒントの後に書いてある色で、同じくヒントの後ろに書いてある場所を③に従って塗る。これで出来上がり。

上手くドットキャラが出来たら綴じ込み葉書に、ゲーム名25個とドットキャラをカラーで書き込んで、編集部宛に送ってくれ。

色は3色。赤、青、黄だ。同じマスに、2色が重なることは絶対ないぞ。

しめきりは9月末日。今回はカラーなので、必ず他の紙に試し書きをしてから葉書に書こう。あんまり汚いのは正解とは認められないよ。

正解者に中から5名様を選んで、謎の「豪華な粗品」を送ります。

	A				B				C				D			
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																

例

①でゲーム名が「グラディウスII」だったとしたら「グラディウスツウ」として8文字。

次にこれを2進数にすると1000となり、この図の様に、塗るのは一番左の一マスだ。

■			

ヒント

□／2（青A－2～5）
□／1（黄A－4～5）
[1]／爆突〈ナムコ〉（青A－6）
□／1（青A－7）
□／1(（赤B－1）
[2]／TANKII〈SNK〉（赤B－2）
[3]／ユーズ ザ フォース〈アタリ〉（赤B－3）
[4]／トレミーが主人公〈タイトー〉（赤B－4）
□／2（黄B－4）
□／1（赤B－5）
[5]／主人公は南野サン？　88年6月発売〈セガ〉（黄B－5）
[6]／幼稚園から結婚式まで〈ジャレコ〉（黄B－6）
[7]／驚異のインドラ。ファミコン版ではかなり違うゲームに〈テクモ〉（青B－7）
[8]／3画面、シューティング〈タイトー〉（黄B－7）
[9]／車がなくなると風前の燈火。86年9月号で紹介〈カプコン〉（青B－8）
□／1（黄B－8～11）
[10]／ナスカの地上絵〈ナムコ〉（青B－9）
[11]／レーザーディスクゲーム第一弾〈セガ〉（赤C－2）
[12]／ループレバーの戦闘機シューティング〈SNK〉(赤C－3）
[13]／ブロック崩し〈タイトー〉（赤C－4）
[14]／お前の力はそんなものか〈ナムコ〉（黄C－4）
[15]／ロボットで戦う。ダメージを10くらうと頭だけになる〈タイトー〉（黄C－5）
□／1（青C－6）
[16]／別名TOKIO〈タイトー〉（黄C－6）
[17]／ダンテを倒せ。フル装備！〈SNK〉（青C－7）
[18]／敵弾が本当に珠(たま)だった。ファミコン版はつまらない〈ジャレコ〉（黄C－7）
[19]／シューティングゲームの名作。アーマーを8つ集めろ〈SNK〉（青C－8）
[20]／スーパーではデモが映画の様だった〈コナミ〉（青C－9）
[21]／アテナII〈SNK〉(青D－2）
[22]／同84がある。地面はどこ？　UFOは強い〈コナミ〉(青D-3）
[23]／剣王は強いぞ。2周目なんて人間技では…〈カプコン〉（青D－4）
[24]／点稼ぎゲーム。岩稼ぎは有名〈カプコン〉（青D－5）
[25]／君は60階まで行ったか？〈ナムコ〉（青D－6）

※2進数法……2進数とは0と1で数を表す方法である。すると4桁で0から15迄の数を表せる。1に当たる部分を塗るとすると、表の様になるのだ。

2進数表

10進数	8	4	2	1	2進数
0					0000
1				■	0001
2			■		0010
3			■	■	0011
4		■			0100
5		■		■	0101
6		■	■		0110
7		■	■	■	0111
8	■				1000
9	■			■	1001
10	■		■		1010
11	■		■	■	1011
12	■	■			1100
13	■	■		■	1101
14	■	■	■		1110
15	■	■	■	■	1111

8月号当選者発表

うーん。ゲーム名でしりとりを作るのは、実はすごーく苦労したんだぞ。それにしても今回も競争率が高かった。今回の幸運な5名は次の通りです。

藤田晃久君（石川県）
西山　恵さん（新潟県）
横山みゆきさん（東京都）
先崎克彦君（神奈川県）
加藤真一君（栃木県）

パズルのアイデアも引き続き募集中です。すぐに採用されなくても使う可能性はあるんだぞ。みんなどんどん送ってね。

8月号解答

タ	タ	カ	イ	ノ	バ	ン	カ	ゲ	キ	ョ	ウ	コ	ウ	ト	ッ	パ
ス					テ			グ								ッ
レ						ヤ			ラ							ク
ク							ハ			デ						マ
ラ		キ					チ	ャ		ャ	イ					ニ
テ		ョ				ミ			ジ	ジ		ウ			ン	ア
ヤ		ウ		ガ	ノ					ン		ア	ス		マ	マ
ハ		コ		ヘ	ー					ニ	ニ	ニ	ア		ー	テ
ャ		ウ	ラ			サ		カ		ン		マ			ボ	ラ
ジ	ド	ト	ト	ッ	レ	ト	ン	ガ		ゴ	テ	ク			ラ	ス
ン		ッ				バ		タ		ラ		ッ			ペ	タ
ニ		パ	ウ	ブ	ノ	ル	ェ	チ	ス	ド		パ				ン
ン				イ			ト		テ	ラ	ク	レ	ス	タ		サ
ゴ	キ	ゲ	カ		レ			ル								ー
ラ		タ				ブ			サ							ガ
ド	タ									ア						ン
ッ	ウ	イ	レ	ブ	ノ	ル	ェ	チ	ミ	ノ	ヘ	ラ	ト	ッ	レ	ト
ベ	ラ	ボ	ー	マ	ン	ア	サ	ル	ト	グ	ラ	デ	ィ	ウ	ス	



静華の We Love VGM! 25

ビデオ ゲーム ミュージック

アレンジする曲は全部プレイしていますよ

制約の中のあのパワー もっと発展させてほしい

元サザンの 国本佳宏さんにインタビュー



キーボード類にかこまれて…。

仕事場はキーボードでいっぱい

今年の夏は出足が遅かっただけに、あっというまに、夏休みも終わってしまいましたが、一夏の想い出はできましたか？

ゲームに夢中で宿題消化率50％なんてことはないですか？ なんて、自分のことをタナにあげて言ったりして…。

ところで、先月紹介したセガのギャラクシーフォース、もうおなじみになっている頃だと思いますが、いかがですか？ そのレコーディングのプロデューサー、国本佳宏さん（元サザンオールスターズのキーボード）の仕事場におじゃまして、お話しを伺ってきました。

もう、お会いする前から、どんな方だろう、どんなお住まいかしら、とドキドキしていた私ですが、やさしくてとても温和な方でした。部屋には、キーボード類がいっぱいで、入りきらない分は倉庫にしまってあるそうですよ。

国本さんは、2年前の'86年からゲームミュージックのアレンジを手がけられ、今回ギャラクシーフォースもサウンドプロデュースなさったわけ。

具体的に、どんなお仕事なのかもっとくわしく伺ってみましょうね。

共感そして発展する分野だという実感

サウンドプロデューサーということなんですけど、具体的にどんなことをやられたのですか？

主に、アレンジ、リメイクです。彼らが作ったもので、ドラムの構成やコードのおかしい所があったら、本人の確認を得て直したり、アドバイスをしたりしました。

今までにも数々のゲームミュージックのアレンジを担当されていますが、どういうきっかけで手がけるようになったのでしょうか。

Y・M・Oが解散した後、細野晴臣さんが最初に作ったレコードがゲームミュージックだったんですよ。そう、ゼビウスのレコードです。

当時はいろいろと批判もあったみたいなんだけど、私は非常に共感したんです。というのは、この分野はこれからどんどん発展していくもので、非常に重要なものだという細野さんの考え方が私はよく分かったんです。

今は、ゲームとして、音と映像もどんどんよくなってきているんだけど、これから、この副産物が生まれるかもしれない。たとえば、その映像を生かしたArt的な装飾品であるとかね。その時に、何か発展させた形で私なりに表現できたらいいなと思って。だからこそ今が重要なんだって。それで、そういう話がきたら、単なる仕事ということではなく、"やってみよう"と思ったのです。

ゲームって、秘めた可能性を持つすごい分野なんですね。

そう。それに気づいて、何かやっていくと、すごいこと

ができるかもしれませんね。(勇気があれば)私もゲーム会社に入って3年間くらい追求してもいいなァなんて思ったりして…。でも30歳になったしなぁ。

最初に手がけた スーパーマリオ

どんな風にやろうと思いましたか?

本格的に手がけたのは、スーパーマリオが最初になるのですが…。

私は、なるだけ原曲に忠実に、余分な手を加えずに表現したいと思っています。そしてそれが、アレンジヴァジョンを作る最低限のマナーだと思っているのです。

だから、マリオの時もいろいろ工夫して作ったんですよ。1曲1曲をつなげる時、つなぎ目になるような別の部分を持ってきて、接着剤の役目をさせる(ブリッヂ)こともできるんですが、私はこういうことをしなかったんです。

楽譜って五線で成り立っているから、上下さかさまに見ても大丈夫なんですよ。それを左右、逆にしてみたり、ひっくり返したり、とにかく譜面のすみずみまでにらめっこして、どっかから、つながる部分をさがしてきて不自然じゃないようにするんです。

テーマだけ聞いてプロっぽくするだけでなく、いろんな方向から聞いても、レコードを出すレベルに達しているものを作らなくては、と思っていますからね。

本当に忠実なんですね。音1つひとつを大切にしていると感じられます。

魔界村の時も、いろいろ作曲家と意見のやりとりをしたのですが、結局、作曲家の手から離れた1つの作品として発表されている形で構成させてもらいました。作曲家がアレンジすると、その人の思い入れが強くなるし、また、なによりも主人公はゲームですからね…。

◆プロフィール◆

●好きな音楽家は"ビートルズ"と"ラベル"。

●最近は、富田勲(長良川コンサート)の中ででてくる、スティービーワンダーの曲のアレンジ担当。

楽しくって しかもパワーが…

他に心がけていることはありますか?



VGMのパワーと可能性を信じるという国本さん。

最大のテーマは、いかにファンの人が共感できるかということにあると思います。だから必ず、どのゲームも自分でやってみて、プレイヤーの気持ちを分かりたいと思っています。

やってて思ったことは、プレイヤーっていうのはどうも、一般の人と聞こえてくる音楽がちがうみたいなんですよ。戦っている時に盛り上げると、その時はゲームに夢中で、あまり聞こえてこないんじゃないかな。むしろ、戦い終わった時の方が、よく耳に入ってくるんじゃないだろうか…とかね。そこまで表現できないと、僕にとっては意味がないことなんですね。

それと、いいゲームっていうのは楽しいゲームでなくてはいけないと思うんです。いい音で、いい映像で…それだけではダメだと思います。"楽しくなくちゃ"♡

ギャラクシーフォースもその辺り、思い通りに出来上がったのでしょうか?

ドキドキパニックまでは、今まで話したことを守ってやってきました。ところが、今回は少し違う点があるんです。まず原曲を聴いて、それからセガのサウンドスタッフと徹底的に意見をたたかわし、互いの考えを確認し合いました。

今回のギャラクシーフォースはセガ・サウンドスタッフの意見を忠実に守ってプロデュースしています。

聴いてみて下さい。話はちょっと変わりますけれど、セガのサウンドはアウトランにしてもアフターバーナーにしても、現実に人気があるし、"セガはすごい!"という評判もありますね。

これは、セガ・サウンドチームの実力と才能を証明しているものだと思うんですが、だからこそ私はこのチームに問題をぶつけてみたいんです。

今までやってきたものを生かしながら、もっと強力なゲームミュージックの分野に取り組んでほしい、と。そんな時期にあると思うのです。

単なるいい音楽でなく、あの制約の中でもつパワーっていうのはすごいものがあると思う。そのパワーを解き放ち活かさなければ…。それだけの才能がセガ・ミュージックチームにはあるはずなんですよ。

これからが うーんと楽しみ

今までは、VGMは第1段階ということで、これからに一層期待しています。

というわけで、2時間が過ぎてしまったのですが、いかがでしたか?

私は、まだお話しを聞いていたい気持ちでいっぱいでした。

お伺いする前に、国本さんのアレンジされた作品をいくつか耳にしていたのですが、それを聞いた時、"あっこれは"と思っていました。そしてインタビュー。

期待通りでした。国本さんの音楽に対する姿勢というものが、いかに真剣で、正義派で、奥深く、広い視野に立っているか…まさに、実力派というのは、こういう方のことだと実感しました。それがどの曲にも表れていると思いました。だから、まだ曲を聞いたことのない人がいたら、ぜひ聞いてみて下さいね。何か感じてくれたら、うれしいと思います。

それと、今回のお話はゲーム音楽全般にとっても、決して素通りできないものがあるのではないでしょうか。今までは、ゲーム音楽の第一歩としてここまできた。次は、これからは、ということを真剣に考える時期が"今"だということ。

みなさんはどう思いますか?

それぞれがどんな風に発展していくか楽しみですね。それでは、よい新学期をお迎え下さい。



キーボードの感触っていいですねえ。

OLDゲーム伝説〈その3〉

植村伴北

今回は目前にせまったソウルオリンピックにちなんで、その昔全国に一大旋風を巻き起こした、コナミのハイパー・オリンピック（第1作目）を紹介しましょう。

ハイパー・オリンピック（コナミ・1983）

これは、もうスポーツだ！（宣伝コピー）

日本ゲーム史上初の試み

4人で同時にゲームをできる。これはいつの頃からか、ゲームプレイヤーのひとつの夢でした。そして、それを実現してくれたのが、このハイパー・オリンピック。スポーツ競技のあの緊迫したムードと前人未踏の世界新記録を一般プレイヤーも体験できるという、このゲームはまさにスポーツそのものであり、私達を熱くさせたものでした。

何と言っても、4人同時プレイという過去にない試みがこのゲームの中では見事に生かされているのがすばらしかった。第1種目の水泳競技（4人同時種目）などは、プレイしている人達はおろか、それを取り巻いているギャラリーからも、思わず「行け行けー」とかん声が上がったほどでした。

私がギャラリーの1人としてそこに居合わせた時などは、実況アナになってムードを盛り上げる為に、「ガンバレ日本、ガンバレ！ニッポン」などと叫んで遊んだものでした。

ハイパー・オリンピックに燃えた僕らの青春

オリンピックと言えば、ゲームプレイヤーにとって忘れることのできないゲームがある。そう、コナミのハイパー・オリンピックだ。このゲームほどプレイヤーを熱く興奮させたゲームがあっただろうか。

「コスリ」誕生の瞬間

このゲームのポイントは、4人同時プレイともう1つ、早押しボタンにありました。つまり、今はごく当たり前になってしまった、速く、より多く押せば押す程、自分のキャラクターがそれに反応して行動するというものです。

それまでは、2連射、3連射ボタンなどが主流で、ボタン早押しについても機械の方が人の押すスピードに反応せず、決まったペースで弾が出るといったような感じでした。だから、よく仲間内で早押しで有名などと言われていてもどの程度のものなのかという点では不明でした。

ところが、このゲームに限って押すスピード次第で、それに反応した無制限の結果が出せるということで、みんな大さわぎとなりました。

発売当初は、ケイレン押し、ツーフィンガー押し、両手交互押しが主流となり、私などはもっぱらケイレンで腕に磨きをかけていました。

しかし、当時はまだ未熟者だった私をはじめ、都内近郊のトッププレイヤー達も、4～5周目以降の進行に行き詰まり、何かいい方法はないかと考え始めました。

私の地元のゲーセンの店員さんなどは、電機ミニドリルを持ち出してきて、その震動で押すとか、ゴムでおもいっきり巻き付けたプロペラをあてがって押すとか、様々な苦労をしていましたが、結局のところコンパネを痛める可能性が高いとしてボツになったりしていました。

そんなある日、東京の新宿や蒲田で突如として100万点を超えるハイスコアが出現し始めました。

私の住んでいる所（板橋区）は、東京都でも比較的に端の方にあり、しばらく都心へ行かないと情報に乗り遅れることがあったので、この時もさっそく友達と連れだってそのゲームセンター（蒲田ミライヤ）へ乗り込んでみました。

すると、ガリガリッという音。妙な音がするので近ずいて見ると、昔、幼い頃に買ったいたガチャガチャ（20円位で駄菓子屋の前などに置いてある）のカプセル2個を指と指の間にはさんで、ものすごいスピードでボタンをコスっているではありませんか。しばし、呆気にとられた私達でしたが、確かにそのスピードたるや早押しの比でないことは明らかでした。

これが今みんなが一般的に用いている「コスリ」の原型でしょう。その後、指と指の間にはさまれる物はライター、プラスチックの破片等と変わり、やがて指2本で直接コスるようになったようです。

人によっては、それではあきたらず、定規やわりばしの震動を利用したりしていました。当然各所のハイパー・オリンピックのボタンは痛み出し、コンパネにはコスりすぎて銀色にはげてしまい、その傷あとが生々しく残されていきました。

今は、その「コスリ」が論争の集点となっているようですが…。

ビッグイベントに向けて

昭和58年（1983年）の秋頃から、関東と関西方面を中心に全国規模のハイパー・オリンピック大会が開催され、我々も名を上げようと日夜練習に励みました。



私（伴北）の夢見た宿命？の対決。左の少年が2年前の全国大会チャンピオン芳地君。

オリンピックゲーム特集



画面写真を中心に構成したリーフレット。

優勝、準優勝者は何とロサンゼルスオリンピックへ御招待という、テレビ番組並の豪勢さでした。私も得意のケイレンで、とかすかな夢を胸に抱いて地区ごとのゲームセンター大会で優勝を飾り、いよいよ待望の全国大会会場へと駒を進めました。

大会は、東京九段の元コナミ本社・靖国九段ビル1階ホールで開かれました。時は59年2月11日のこと。ここに各地ゲームセンターの大会で上位に入った271名が集まり、なお25人にしぼられるというサバイバル。

私は、昔からつき合いの深い仲間達10人とこの大会参加権を獲得しました。この日は、大会前にコナミに近い飯田橋の名もないゲームセンターで、最後の練習を念入りに行ないました。

私も練習中、いきなり1周目で84、000点いったりして、これならいけると自信がつきました。仲間達も意気揚々と目を輝かせていました。

大会規定としては、1周目クリア時のスコアで競い、しかもコスリ、器具等の使用は禁止され、なおかつ会場では練習なしでいきなり本番ということでした。

私自身かなり自信を持っていたつもりだったんですが、会場入口でみず知らずの人とお話した時、気持ちは微妙に揺れ動きました。その人はドラマー(ドラムをたたく人)だそうで、100m走では8秒6の自己記録を持っているとかで、一瞬にして私の緊張度は高まり、さすがに猛者が集まってきてるなぁと実感せざるをえませんでした。

場内が張りつめた状況の中で、係の人からゲーム中の細かい指示がいろいろと出されました。その間も、私の手足は武者ぶるいで細かに震え続けました。

「よーい、スタート」

遂に、決戦の火蓋は切って落とされました。

時間の都合上、各テーブルにはそれぞれ4人の選手がびっちりと座わり、私も今日の運命は隣の人次第だなと心に決めていた。幸運にも(?)私の隣に座った人はそれほどスピードが速くもなく、「しめた!」と直感しました。

この日の為に、どれ程の鍛練と研究と繰り返したことか。

2面、3面と、テーブル内で私は独走体勢をとり、ついに最後の種目の走り高跳びにと場面は進みました。271人中25人勝ち抜きといえば、ほぼ10人に1人の計算になります。ロサンゼルス行きが目の前にチラチラしてきました。

すでに3人は負かした…と、悪い思い込みをしてしまった私は、ここで隠れキャラクターのモグラを狙ってしまったのです。

これは、2回わざとファウルして、最後のチャンスのみで何回か跳び続けると1000点の隠れボーナスが入るというもので危険を併います。

それなのに…。この大会の本番中にモグラを狙った人がはたして何人いたことでしょう。1回ミスり、2回目もわざとミスった時、周囲から本当にやるんですか?という声が上がったのを、私は今でも覚えています。

しかし、その次の瞬間、後悔してもしきれない惨事が起こったのです。

そうです。普段めったにしくじらない最初の高さで、私はコケました。

最終種目ですから、もちろんスコアはそこでストップし、当然モグラも出てはきません。

私は目の前が真白になった気がして、しばらく声も出ませんでした。

これほどまでに夢を描きつつ熱を上げたゲームにしては、あまりに呆気ない最後でした。

だが、それにもまして私に1番の衝激を与えたのが、たったの50点差で26位、つまり50点差で25人の中に入れなかったという最悪の結果です。

50点といえば100メートル走なら0・03秒、走り高跳びならあと1回跳べただけで、私とその25位でギリギリ入った人は入れ替わっていたのです。

しかも、私は走り高跳びは自ら墓穴を掘って0点でした。(うわぁぁぁ)あーすっきりした。

この時のことを思い出すたんびに、自分の情無さを恥じる私。

さて、大会の方ですが、淋しく会場を後にする私達とはうって代わって、決勝戦は壮絶をきわめたそうで、結局優勝を果たしたのは神戸市の芳地君(14歳)でした。

今思い起こして見れば、後にも先にもゲームプレイヤー達の熱をこれだけあつくさせたゲームは、他になかったのではないでしょうか?

この大会から2年後、大阪へ行った折、私は偶然優勝した芳地君と出逢い、そこで宿命の対決を果たします。

結果は……。言わぬが花といいます。まあそれはそれとして、オリンピック、ロサンゼルスへの夢をかりたててくれたハイパー・オリンピックは体感ゲームのハシリともなった、歴史に残る異色のゲームでありました。



笑顔のチャンピオン芳地君。当時中学2年生。(AMライフより)



ゲームが10倍うまくなる法

連射能力を高め活かす工夫が決め手

石井ぜんじ

確かに連射がうまければ有利だ。
でも連射が速いだけでは
クリアできないゲームは沢山ある。
それに連射能力は工夫すれば
ぐっと高まるものなのだ。
要は――
頭を使って技術を磨け!

連射は本当に必要なのか

連射の速い人イコールゲームのうまい人のような言われ方を耳にすることがある。○○名人は連射が速いからすごいとか、ファミコン関係で特に連射が速い人は名人という風潮が広まってきたようだ。

確かに、連射が速いというのは非常にわかりやすい「すごさ」であり、最近では1秒間に何発連射できるかという数字も測定機によって表示可能になってきた。連射が速いというのは、一目見ただけで誰もが気づくテクニックなのである。

連射というのは、確かにゲームをクリアしていくうえにおいて必要な要素である。連射は使い方さえ間違えなければ損することはない。連射できて、敵に突っこんでいくだけで倒せたら非常に楽だ。特に、シューティングに代表される最近のゲームは、敵が耐久力を持っている場合も多い。

でも、連射というのは一種の肉体的なテクニックで、できる人とできない人ではかなりの個人差がある。本来、ゲームというのは頭を使って工夫するもの。連射でうまい、へたが決まってしまうのなら、たまたま連射ができない人には悔しいだろう。

しかし、ゲームのテクニックは、連射のように誰が見てもそのすごさがわかるものから、そのゲームをやっていないとすごさのわからないものまでさまざまある。連射が早くなくても、ゲームのうまい人は世の中にたくさんいる。彼らはいろいろな目に見えない工夫を積み重ねることによって、連射の遅さを充分にカバーしているのだ。

例えば、名プレイヤーと言われるような人がどんどん面をクリアするのを見ていて、自分にもできそうだと思った場合があったとする。しかし、実際にやってみるとなかなかそうはうまくいかない。

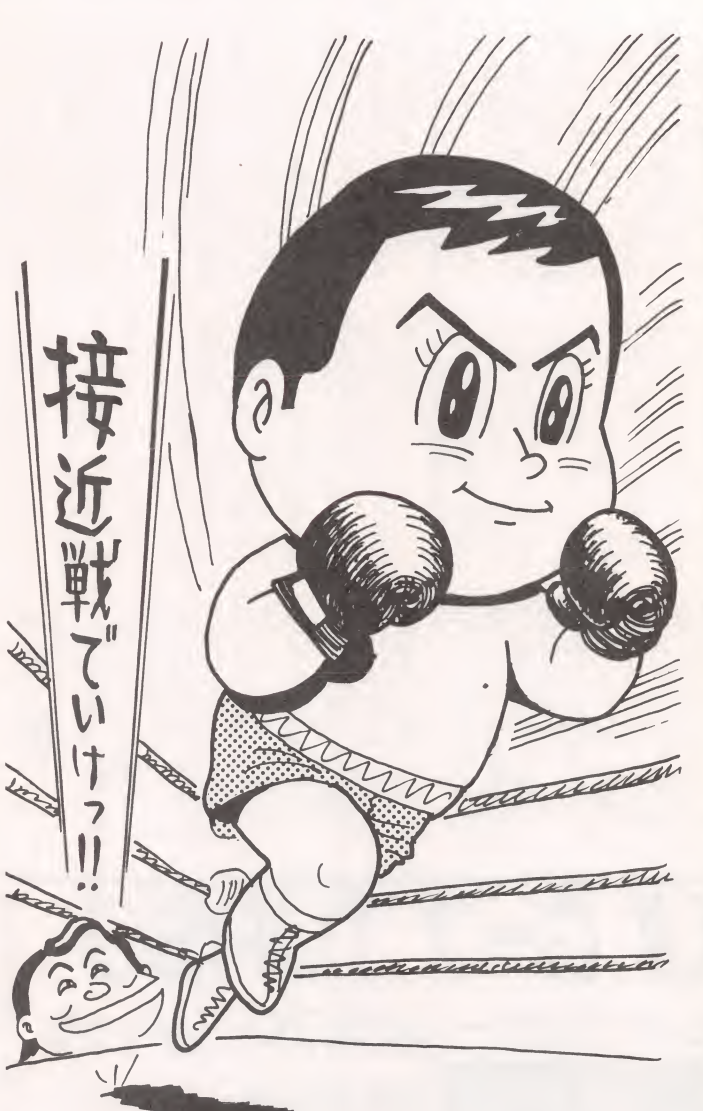
でも、自分でちょっとやってみてから、うまい人のプレイを見ると、「なるほどいい」と納得することが多い。このように、自分がまだうまくなかった時は、見てもわからなかった名プレイヤーの工夫の数々がだんだんわかってくる。

ゲームの本当のうまさというのは、いろいろな要素から成り立っていて、連射の速いというのはその一部分でしかないのだ。連射の速さは一見してわかる「うまさ」のため、連射が必要以上に強調されてしまっているような気がする。

ゲームは、連射が速いだけでクリアできるほど甘くは作られていないし、連射が遅くてもいくらでも工夫できるものだ。そこで、今回は連射UPのための方法と、連射なんかなくてもカバーできる方法について紹介していきたいと思う。

頭を使え!! 連射能力を高める工夫

連射を使わずにゲームをクリアしていくのに必要なのは頭脳の力である。連射という才能がない以上、他の工夫で



乗り切るしかないし、いろいろ工夫してこそゲームの本当の面白さがわかるというものだ。

さあ、連射能力をカバーするいろいろな工夫の例を挙げて説明していこう。

まず、連射能力を最大限に生かす方法を挙げてみよう。簡単なことだ。

接近して撃とう

ただ接近して撃つだけで敵は簡単に倒れてくれる。これは画面上に表示できる弾数に限りがあることが関係している。

あるゲームで、画面上に4発以上の弾が表示されなかったとする。その場合、遠くから敵を狙うと敵に弾が当たるまでに3発の弾が出てしまうことになる。

すると、画面上の1番初めに撃った弾が敵にぶつかってなくなるまで、いくらボタンを連打しても弾は出ない。

その一方、近づいて撃てば撃った瞬間に敵にあたるためボタンをたたいた回数だけ敵に当たることになる。

こういうわけで、連射が非常に速い人でも遠くから撃っていたら近くで撃っている人に負けてしまうのだ。

画面上に表示される弾数に限りがある場合に接近して撃つことが大切なのだが、人によっては、1度に3発しか弾が表示できないゲームなんてそんなにないじゃないかと思う人もいるかもしれない。

ところがどっこい、3発まででしか弾を表示できないゲームは、実はかなり多い。

あのR-TYPEしかり、ラビオ・レプスもそうだ。ふるいところでゼビウス、ASO、もそう。ダライアスだって3画面も横につないであるのにミサイルは5連射、ウエーブは3連射までだし、グラディウスIIのリップルレーザーなんて2連射しかできない。

ショットスピードが速いため目立たないけれど、1度に表示される弾数は少ないものなのだ。ゲームのうまいと言われる人達は経験から〝近づいて撃てばトク〟ということを知り尽くしているのだ。

また、近づいて撃てば敵から弾をはずすことが少ない。すると、弾切れを起こすことも少なくなる。このことも大切だ。

ムダ弾を撃つな

いつでも、コスリまくって撃ちまくっていた方が安全なゲームも時にはあるが、普通は前記の理由で〝弾切れ〟を起こしやすい。すると、いざという時に弾が出なくてやられてしまう。

ゲームの開発者も、プレイヤーが何も考えないで、あっさりクリアされてしまうと困る。だから、ちゃんと撃ち止めないと失敗するように作るものだ。

さて、接近して、ムダ弾を撃たなくても絶対的に連射が遅かった場合、一気に敵を破壊できず、後ろに戻されてやられてしまった経験のある人もいるだろう。他の人は何も苦労せず、猪突猛進で何も考えず突っこんで倒しているのに。

地道なパターンを作れ

そういう時はしかたない。一気に行けないなら、自分は頭を使って地道なパターンを作るしかないのだ。

連射で突っこんで倒せないなら、HIT&AWAYで敵の攻撃をかわしつつ粘り強く攻撃しよう。

特にボス等と戦う場合、1発もくらわないパターンができればタイム切れにならない限り、必ず倒せる。まあ、パターン開発には敵の行動を読み、いろいろ考えなければいけないので、その分人よりも苦労はする。

でも、そうして培われたパターン作りのコツは、いろいろなゲームに応用できることだろう。そういう経験がゲームのうまさにつながっていくのだ。決してソンではないぞ。

押してもダメなら引いてみな、の精神が大切だ。一気に倒せない場合は1回かわしておいて、2度、3度と波状攻撃をするようにしよう。

また、ゲームの開発の人は、最近では連射ができる人ばかり有利になってしまうのを防ぐため、ゲームの中に連射をカバーするフューチャーを入れているゲームが多く出てきている。

単純な例では、「中華大戦」や「サイドアーム」等の押しっ放しで連射できる武器があるというのがそれだ。

連射にかわる強い武器があるという例では、波動砲のある「R-TYPE」がある。「R-TYPE」はボタンを押すタイミング等、使う場所が問題になってくる。

「魔界村」は、普通に連射するよりレバーを進行方向にコンコン入れながら連射した方がいいという性能を持っている。

「妖怪道中記」の鬼や「スカイソルジャー」の1面のボス等は、思いっ切り連射してしまうと、なぜか倒すのが遅くなってしまう。タイミングを合わせて、あまり連射しないように撃つと倒すのが速い。

これらのことをまとめると要するに、ゲームはいろいろな性能を持っているので、それを利用することが攻略の近道なのだ。

ゲームの性質を最大限に利用して連射を克服しよう

これだけのことを考えてくれば、連射のスピードがあまりにも遅くない限り、なんとか克服できるだろう。

それでも、どうしても先に進めないという人は、まず絶対的に連射が遅いということが考えられる。今まで述べてきた事が連射の遅さをある程度カバーできるとしても、それは程度の問題だ。

今度は正しい連射のしかたについて少し説明していってみよう。

これが正しい連射のテクニックだ

ケイレン撃ち

まずは、いわゆる「ケイレン撃ち」だ。

この撃ち方はごく一般的な連射方法で、一番正統な方法とされている。一番多くの人が使っているのが、この方法だろう。

この撃ち方は大きくわけて2つの方法がある。ひとつは

手首から先を振動させる方法であり、もうひとつはヒジから先を振動させる方法である。

手首から先を振動させる方法は、実は誰もがやっている軽い連射の方式である。たいして速くないが、力もいらないし疲れないので非常に利用範囲が広い。せめてこのポイントだけはマスターしよう。(もっとも、親指で連射しているならともかく、ひとさし指、中指でボタンをたたいている人は90%以上の人がマスターしていると思う。)

ヒジから先をケイレンさせるやり方が、一般的にケイレンと呼ばれる方法だ。

やり方は、まず腕に力を入れ、ヒジをヒザの上などで固定し、ヒジから先をケイレンさせるというものだ。この方法の利点は、ボタンが重くて押すのに力がいるボタンでも比較的楽に連射ができるということ。

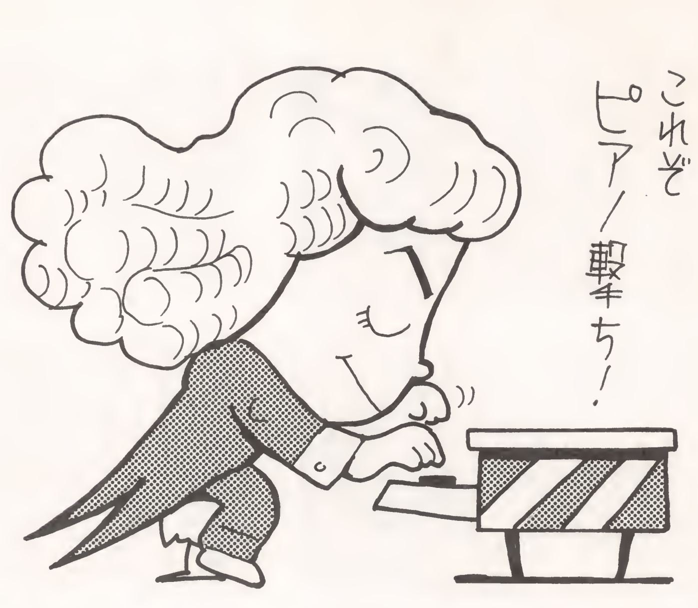
その一方、欠点としては連射にムラができる、疲れて長続きしない、などの点があげられると思う。

また、最近ではコンパネの位置が高く、ヒジを足でささえることができない台も増えてきた。モニターがナナメに傾いているような台がそうだ。

それに、人によっては片腕に力を集中させる為に、レバーさばきがおろそかになることもある。

それでも、連射が速くできるという点では非常に有効な方法だと思うので、コスリたくない人はマスターすべきだと思う。

けいれんのできない人は、とにかくヒジを固定し、瞬間的に腕に力を入れる訓練をすること。



ピアノ撃ち

この方法は、ひとさし指と中指を使って、交互にボタンをたたく撃ち方だ。

この方法の利点は、とにかく速いということがまず言える。2本の指を交互に打つので、ケイレンより2倍の速さになるのだ(理論的には)。

また、きわめてしまえば、ほとんど力を入れないで撃てるようになるので、実にムラなく安定して撃てるようになる。

また、テーブルタイプの台が少なくなってきた現在、ピアノ撃ちはコンパネの高い台には強いと言えよう。

これだけの利点のあるピアノ撃ちだが、最大の問題点は誰にでもできるというものではないこと。また、固いボタンだとやりにくいということもある。

その他の有力な方法として「コスリ」がある。この方法に関しては否定派と肯定派に分かれるので、とりあえず肯定派にならないといけない?

方法はいたってカンタンでボタンの左右を指、または器具でコスればいいのだ。

利点はとにかく速く、安定していること。欠点は押してはいけない他のボタンまで押してしまいがちなことや、ボタンを傷つけてしまった場合、自分も結果的に不利になってしまうことが挙げられる。

連射というのは、どんな方法にしろ慣れだと言える。練習あるのみだ。また、どうしても連射できない人でも、ある程度の連射ができるなら工夫しだいによってなんとかなるものなのだ。頭を使って逆襲しよう。

VIDEO RECORD LIBRARY

★★★★★★★★★★★★★★★

ビデオ

名作源平討魔伝 サイトロンが発売



サイトロンから初のナムコのゲームのビデオが発売される。発売される機種は源平討魔伝だ。

このビデオは30分もので、前半はゲーム画面、後半の10分はかつてAMショーの時に上映していたプロモーションビデオが収録されている。

このラスト10分のプロモーションビデオはアニメあり、実写ありのなかなか見ごたえのあるもので、マニアは必見だろう。特に、ほとんどあぶない奴にしか見えない義経の顔なんて最高だ。

前半のゲームの画面の方も見れば見るほど、このゲームが名作であることを教えてくれる。それぞれのキャラクターの魅力というものが、他のそこらへんのゲームと違うということがわかっていただけるだろうか。

音楽も、あの中潟さんの作った名曲が全編にわたってじっくり聞けるのがいい。

源平プロの作った源平討魔伝というゲームの世界を、このビデオで充分味わおう。さすがにゲームセンターでも少なくなってきただけに、貴重なビデオになるかもしれない。発売は9月21日。30分もの。定価3500円だ。

レコード

ゲームミュージックの秋

―待っていたGM続々発売―

★ゲームサウンド ジャレコ

♬ポニーキャニオン ■8月21日発売



ついに、ジャレコサウンドを聞ける日がやって来ました。楽しみにしていた人も多いことでしょう。

中味はいやみがなくて、それぞれタイプのちがう曲が入っています。たとえば、1曲目のシティコネクションは、チャイコフスキーのピアノコンチェルトの第一主題の部分を、拍子や調などをアレンジして、さまざまな国のイメージを描いて作られています。

また、ぶたさんはシンプルなベースラインの動きが特徴で、（ゲーセンでも目立ってたでしょ?）細かい所もなかなかおもしろいです。

キックオフ、バルトリック、P-47は私もおすすめ品。まずは聞いてみてね。

（収録曲）

- ●シティーコネクション
- ●アーガス
- ●キックオフ
- ●銀河任侠伝（CD・ADのみ）
- ●ぶたさん
- ●バルトリック
- ●P-47
- ●エクセライザー

★DECO HISTORY

データイーストゲームミュージックシーン1

♬ポリスターレコード ■9月25日発売

何を隠そう、これはぜひ聞いてほしいなァと思う、今回一番の私の推薦作品です。素直なコード進行ときれいな泣きのメロディがさわやかなサウンドを作り上げています。

音色にも新鮮味が感じられ、曲作りにセンスの良さが感じられます。これからもどんどん出してほしいです。



その他、特典として、フォト年表やドラゴンニンジャ、バーディトライの楽譜が付きます。また、W特典として、未収録BGMのカセットが抽選で当たる、「新作野球ゲームタイトル当てクイズ」があります。くわしくはLP、カセット、CDを見てね。

（収録曲）

- ●?（新作野球ゲーム）
- ●ブレイウッド（これはいい!!）
- ●臥竜列伝
- ●ドラゴン・ニンジャ
- ●キャプテンシルバー
- ●迷宮ハンターG
- ●サイド・ポケット
- ●ラスト・ミッション
- ●ドラゴン・ニンジャ
- ●バーディ・トライ
- ●レーザー・ウォー
- ●シークレット・サービス

★テレネット・ゲームミュージック・コレクション

♬キングレコード ■8月21日発売

割に先が読めるような楽な形式のものが多く、テンポもミディアムでスローな作品がほとんどです。が、CDにはテレネットサウンドスタッフ遊音人のアレンジによるハイグレード・バージョン5曲が追加収録されていて、これは聞きのがしたくない作品です。

（収録曲）

- ●神羅万象
- ●夢幻戦士ヴァリアス
- ●ファイナルゾーン
- ●女神転生
- ●ハイグレードスペシャルバージョン（CDのみ）



★コナミ・ミュージックスペシャル

♬アルファレコード ■8月25日発売



コナミの人気ゲームミュージックを1つにまとめたベストアルバムができました。

どれもコナミの名作といえ、全体的に、コナミのすべてをのぞけるような貴重な1本と言えるでしょう。

順に聞いていくと、次々に発表された当時の頃の出来事を思い出したり、現在に至るまでの様子を音で感じることができるかもしれません。1つのアルバム作品として聞いてみては、いかがでしょうか?

（収録曲）

- ●ツインビー
- ●グラディウス
- ●ギャラクティック・ウォーリアーズ
- ●沙羅曼蛇
- ●特殊部隊ジャッカル
- ●魂斗羅
- ●A-JAX

てタメ息つく君 元気を出したいならここへ来るべし!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、なんと1ゲーム オール50円!!



ながーい夏休みどうでした?
田舎へ行って疲れた?
それともゲーム場めぐり?
なに、勉強ひとすじって?(ウソー)
どっちにしても夏は終った。
ところで――
東京なら神田
神田ならミッキー。
これ有名ですよ。
うまい人も下手な人も
おとこも女の子も
ワンサカワンサカ
集まってきてしまう不思議の場所。
なぜか? 行ってみれば分かります。

ミッキーニュース

セガの〝パワードリフト〟が入ったよ。体感第9弾はバギーカーなんだ。

その他、カプコンCPシステム第1弾の〝ロストワールド〟、コナミの〝ハイパースポーツスペシャル〟、テクノスジャパンの〝U・A・チャンピオンシップVボール〟などニューゲームがゾクゾク入荷!! 〝ギャラクシーフォースII〟も相変らずの人気だよ。

このニューゲームすべて50円。信じられない君は来てみるべし。

広い店内の1階はニンジャウォリアーズから、ル・マンまで大型筐体を網羅している。出きたてのニューゲームからOLDゲーム、麻雀、花札等と80数台のテーブルと、フラックアタック、ギャラクシーフォースIIが2階だよ。

最上階3階はメダルコーナーがド、ドーンと形成されており、な、なんと1メダル10円デ〜ス。



区神田神保町1—16

3)4852

アルバイト急募!!

- 時間AM10:00〜PM11:00
- 時給650円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニホーム(ジャンパー)支給
- 仕事内容ホール係、軽作業

ミッキーではキミが主役

夏休みが終っ

ゲームコーナー

地価ベラボー

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずはチェック、とりあえずプレーイ、だ。



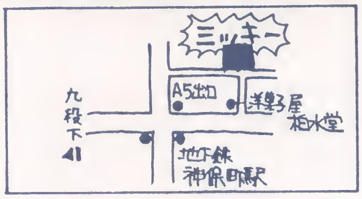






●大型ゲームも全部50円の店！





ゲームコーナー

ミッキー

〒101 東京都千代田

☎03(29

香港遊戯機中心(ゲームセンター)事情

行ってきました。おふくろのガイド役を買ってでて(つまり旅費免除)ショッピング天国香港へ…。でもショッピング、観光はそこそこにして、もっぱらゲーセンこと遊戯機中心を探訪したのであります。

たあち



香港よいとこ……たあちです。

ちょっと入りにくいけど

海外のゲーセンといえば、アメリカのアーケードなどはよく話題になるが、東南アジアとなると情報がぐっと少なくなってしまう。

だからといって、別に東南アジアではアーケードゲームがないという訳じゃないんだ。特に香港とか台湾とか韓国とか、経済的に進んだ国では結構ゲーセンは盛んだ。

さて、ここは香港。現在、年間250万人もの海外旅行者が訪れるといった国で、うち日本人の数は100万を越すという数の多さだ。

しかし、海外旅行者が地元のゲーセンに入るなんて事は、まずほとんどないね。実際、香港のゲーセンは完全に一般庶民の場と化しているし、まァそれは香港に限った事じゃないけど、繁華街の通りに必ず1軒はある遊戯機中心(ゲームセンター)は、薄暗くて少しきたならしくて、旅行者にとっちゃ何となく入りにくいんだよなァ。

1ゲーム16円也

普通のビデオゲームは1プレイ1香港ドル(約16円)。異常に安いと思えるけど、地元の物価から考えれば妥当な値段とも言える。だって香港のマクドナルドで、ハンバーガー、コーラ、フライドポテトを買っても、10香港ドルでおつりが来ちゃうんだから、まァその程度の物価だという事だ。

ゲームは、日本にあるものは香港にも必ずあると言っていいだろう。と言っても、中心はひと昔前のゲームで、新しいものはあまりない。せいぜい、アフターバーナーIIやドラスピ止まりで、ふる〜いーIIやドラスピ止まりで、

香港で人気のあるゲームというと、ボクの調査では「1943」と「バブルボブル」であった。この2つはどの遊戯機中心にも置いてあるし、特に1943は男に、バブルボブルは女の子に人気があるみたいだ。香港の遊戯機中心は日本のゲーセン程男中心ではなく、女の子も3、4割は必ずいるのだ。まァカップルで来てるのがほとんどだけどね。

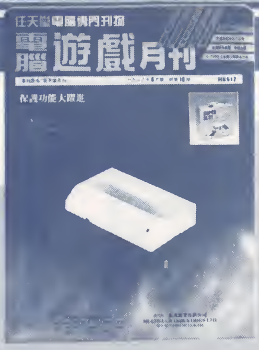
ちょっと大きい遊戯機中心だと家族連れが結構いるんだ。大きいとこは必ずセガの体感ゲームが並んでいるので、お父さんも子供も、みんなでアウトランやアフターバーナーを楽しんでいるんだ。日本ではなかなか見られない光景だったので、おもしろかったな。ただ、体感ゲームは料金が2香港ドルになり、場所によってはアフターバーナーは3香港ドルになってしまう。

ゲームはすべて日本製

さて、香港はアメリカのアーケードと同様、テーブルのゲームは一切なく、すべてアップライトか低いアップライトタイプである。それに、どうゆうわけかレバーの先の玉が異常にでかく、ボタンも昔のインベーダー時代の硬くて、指の部分がへこんでるやつなのだ。連射なんて絶対やりにくいし、レバーとボタンの配置なんて、人間工学を一切無視してるって感じ(離れすぎ)。

基盤自体は日本のものと全く同じものがほとんど。多分、日本のゲーセンで使われ終った基盤をもってきてつけているんだと思うけど、日本語が出てしまうゲームはそのままにしてあるのだ。

例えば、バブルボブルの日本語デモや1943の日本語サブタイトル、アルゴスの戦士のロゴ、スーパーリアル麻雀PIIなんて思いっきし出てたぞ。麻雀はルールがどこもほとんど同じらしいから、なんの改造もされずにある。ただし、ボタンの押す部分、ポン、チーとかは地元の漢字に置きかえられてたけどね。



香港のゲーム専門誌。日本のゲームがズラー。

ゲーム自体のランクであるが、ボクはゲーマーではないのであまり確認出来なかったのだけど、ハードランクがほとんどだというのは確か。

沙羅曼蛇の1周目にある安全地帯がなかったし、アウトランも某誌で「超ハードランクのUSAバージョン」と言ってたし、ドラスピなんかも相手の弾のはく量が多かった。幼稚な言い方しか出来なくて読者には申し訳ない。

さて、香港といえばコピーを語らずにはすまされない。



やりたい放題のコピー天国

☆バトルズ…ゼビウスのコピー。ザッパーとブラスターが1つのボタンで同時に発射してしまう。初心者には実は良かったりして。

☆ブロック…アルカノイドのコピー。一見何の変哲もないアルカノイドに見えるが、実はVGM、SEすべてオリジナルより1オクターブ高い。

☆オペレーション・ネーム・イズ・ウルフ…言うまでもないか。とにかくやりにくい。

とまァとにかくコピーはたくさんあって、笑わしてくれる。

遊戯機中心の規則

ある遊戯機中心に貼ってあった規定事項を紹介しよう（原文は英文と中国文の両方）。

一、16歳未満の者は保護者同伴でなければ入場できない。

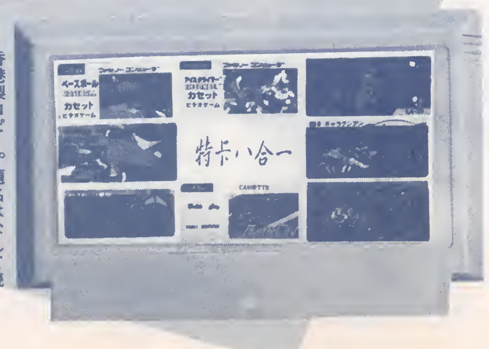
一、ゲームが完全でなくとも（つまり壊れていても）ゲーム機に入れたお金は返金しない。

一、夜1時15分にすべてのゲーム機の電源を切る。

というわけで、読んでもわかるように、日本のゲーセン程親切ではないし、両替所のおっさんも少しこわい人ばっかりだし、まァそれを覚悟で、香港の遊戯機中心にはのぞまなければならない。遊戯機中心はそういう場所なのであった。



噂のスーパーマリオ2。日本にはないカセット。もちろんコピー。



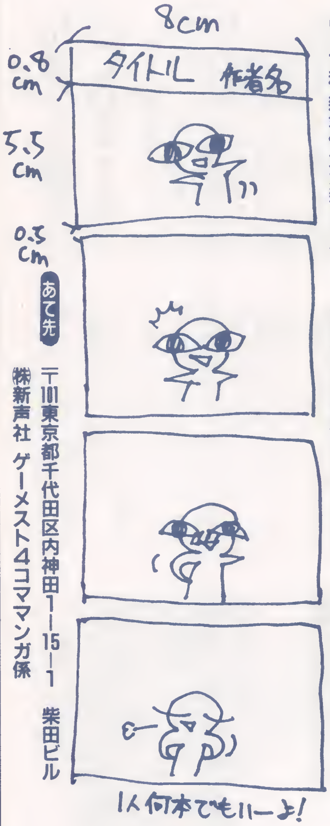
香港製コピー。題名はなんて読むの？ アイスクライマー、ギャラクシアンなど8つのゲームがこのカセットに収録だぁー。

投稿募集

15歳の夏は2度とやってこない。

18の冬も1度しかない。20の秋だって1回きりだ。長くみえる人生でも、現在(いま)は一瞬でしかない。ゲーメストは、ゲームでつながった僕らの交差点。喜び、怒り、悩み…。君の青春の軌跡を残してみないか？

夏休みも終わって身も心もバテバテの読者の皆様、調子はどーだい？ えへへ。さて、そんな皆様のリズミカルに脈うつブレインをあてにして私、雑者保父が新コーナーを設立してしまいます。その名も「ゲーセンおわらえ！読者様バージョン（仮称）」！ その名の通り読者様より4コマのゲーパロを募集しかるのちそれらを用いてページとなすのが、このコーナーの目指さんとする形なわけです。採用者には賞品もでるよん。皆も、これを機会に第2の俺様を目指せえ！(笑)



あて先 〒101東京都千代田区内神田1－15－1 柴田ビル ㈱新声社 ゲーメスト4コママンガ係

原稿規定

・ケント紙、上質紙以上の紙を使って下さい（画用紙、ルーズリーフ等不可）。

・白黒、インク使用（鉛筆、ボールペン不可）。

※郵送の際は折れ曲がらない様注意して下さい。

私の選考基準は「笑い」ですので、絵のうまいヘタは気にする必要ないです。それでもどーしても絵にできないともゆー人は、案を送っていただければ私が絵にします。（でもヘタでも自分の絵の方が確率は高いよ）。

ピンボールコーナー

今回はすべて OLDピンボール

C・C

見事1年をクリアしたことを記念して（これを自画自賛と言います）、なぜか今回はぜーんぶOLDピンボールの紹介で行きます。

このコーナーが1年続いた記念に何かやろうという事で、割と読者から要望が多かったOLDピンボール。少ない台数ですが、紹介したいと思います。

恐ろしい事実

なぜいきなりOLDピンボールとなったか？　話は7月20日に遡るのであった…。

その日、久し振りに編集部に来た私は、不安を押さえつつ編集のH氏に聞いてみた。「マニュアル希望のハガキ来てますか？」すると、H氏はごく普通に「え〜と、これだけ」と言いつつ1束のハガキを私に差出した。

手に持った瞬間、イヤな予感が背筋を通りぬけたが、それを振り切って枚数を数えてみる。

「1、2、3……」

ゲゲッ、なんと募集数の50に欠ける数ではないか。予感が的中してしまった訳か…。

そこから先1週間の記憶が私には無い。どうやら精神的ダメージを思いっ切りくらったために、保護回路が作動して放心状態だったらしい。

そんな時にマニュアルを発送したもので、当選通知が訳のわからんものになってしまったりもした。（もらった人はわかると思う。）

その後3日ぐらいはヤケになって、「どうせ新作も出てないみたいだし、来月はピンボール無しにしてやるか!!」などと考えてもみたりしたのだが、やはりそれではイカンと思い直した。そうだ、前々から読者からの希望もけっこうあった古いピンボールでもやってみるか！　となった訳なんだな。

ただでさえ少ない読者をこれ以上減らさない様に、出来るだけ希望通りに行こうと思うので、もっとビシビシ意見など出して下さい。

10年ひと昔のOLDゲーム

さて、今回紹介するOLDピンボールは、1972〜1978年（10〜15年前）のものをやりたいと思います。

たまたま、私の地元にあったものですが、年代が割と続きになっている事と、古さの点でちょうど良いマシン達だと思いますよ。

それでは年代順に見て行きましょう。

ジュビリー（JUBILEE）1972年・ウイリアムズ社製

テーマが今ひとつわからないのですが、ローマ時代を感じさせる絵がバックグラスに描いてあります。

フィールドの作りで目立つのは、中央にあるボールが5つ入ったUの字を逆さにした様なパーツで、下から中のボールをはじける様になっています。

中のボールをはじいて、ランプが灯いている方に5つ移動させれば、エキストラボールやスペシャルが取れます。

他で変っている所は、スリングショットの所で、今のマシンの様にフリッパーの上にあるのではなく、すぐ横にあって、一度ボールが止まってから打ち出す様になっている所や、リターンレーンが無いといった点でしょう。

点数表示はドラム式で、5ケタあるものです。

ディーラーズチョイス（DEALERS CHOICE）1973年・ウイリアムズ社製

ポーカーゲームをテーマにしたマシンで、バックの絵はQが描かれています。

フリッパーが4つあるのですが、右上に1つ、右下に1つ、左下に並んで2つという変った配置になっています。

リターンレーンが右側だけにあり、左はフリッパーが2つ並んでいるだけ。だから下側のフリッパーでボールを止めようとすると、フリッパーの間からボールが落ちてしまうのがムズイ。

あと、スペシャルやエキストラがアウトレーンではない所で取れるのは、なかなか良い所だと思います。

このマシンもドラム式の点表示で5ケタでした。

クォーターバック（QUARTERBACK）年代不明・バリー社製

年代がわからないのですが前の2作と同時期のものと思われます。

その名が示す通り、アメリカンフットボールをテーマとしたピンボールです。グリーンを基調としたフィールドが、フットボール場の感じをうまく出しているマシンです。

フリッパーが下に4つ並んでいるのですが、上のフリッパーと下のフリッパー間に間があり、無理にボールを止めようとすると、見事にアウトレーンへ落ちるようになっています。なかなかイジワルな作りです。

フィーチャーもフットボールらしさを出しており、ランプを進めてゴール（タッチダウン）の数でエキストラボールやスペシャルなどが取れるようになっています。

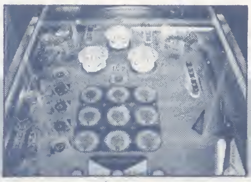
このマシンもドラム式で5ケタの点表示でした。

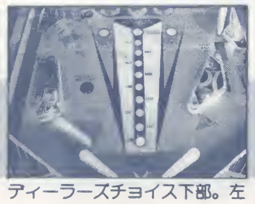
スペースオデッセイ（SPACE ODYSSEY）1975年・ウイリアムズ社製

宇宙船をテーマとしたピンボール。バックグラスの絵がアポロとソユーズのドッキン

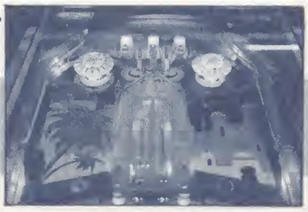


クォーターバック正面。


ディーラーズチョイス上部。右上のレーンにスペシャルがある。


ディーラーズチョイス下部。左のフリッパーがサギ。

ディーラーズチョイス正面。


ジュビリー上部。おはじきパーツが見える。




ジュビリー下部。スリングショットの部分が変わっている。


ジュビリー正面。妙な絵。

グのもので、時代を感じさせます。
　フィールド中央に左右に動くターゲットがあり、これに当てる事が重要なものになっています。
　このマシンもジュビリーと同じように、リターンレーンが無く、スリングショットの所も打ち出し式で、中央のターゲットを狙ってくれていきます。
　エキストラボールは上部のレーンにあるので良いのですが、スペシャルがついにアウトレーンになっています。
　ジェットバンパーが現在のもの（ウイリアムズの）と同じ形のものになっています。
　これも同じく5ケタのドラム式表示です。
　フラッシュ（FLASH）
1978年・ウイリアムズ社製
　ヒロイックファンタジー（どうもフラッシュゴードンらしい）をテーマとしたピンボール。まだランプレーンなどはありませんが、現在のものとほとんど変わりありません。
　リターンレーンも両側にあり、スペシャルもアウトレーンに落ちついてしまっています。
　全方面のロールオーバーも星形のものになっていて、反応しやすくなっています。（前の4台では、ただのボタンのようなものだった。）
　また、右上のフリッパーでレーンやドロップターゲットなどを狙うという感覚も、今のマシンと共通のものです。
　そして、なんといっても音が出るようになっているのが、前出の4台と違う最も大きな相違点でしょう。
　やはり音があると迫力が違います。まだBGMみたいなものはありませんでしたが、SEだけでもかなり良くなりますからね。
　得点表示は6ケタの電光ディスプレイになっています。このころから点がインフレ化したのでしょうか？（それでもカウンターストップが100万点だから、今の$\frac{1}{10}$ですけど。）

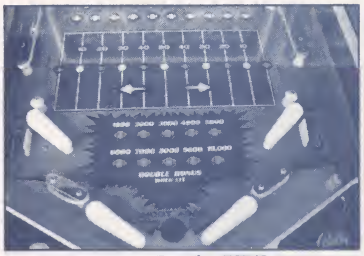
時代が見えるピンボール

　以上でとりあえず今回のOLDピンボールの紹介は終りですが、どうでしたでしょうか？　フィーチャーなど説明しても、今一つわかりにくいと思ったので、私のプレイした感じで書いてみたのですが…。
　全部通しての感想としては、今のプレイヤーは幸せだと思ったこと。やっぱり、古いマシンは味があるにはあるのですが、今のマシンをやりなれている者にとっては、どうしてももの足りなく感じてしまいます。それはすごく玉が落ちやすく出来ている、そんな作りだからです。
　やはり、ピンボールもゲームである以上、次々と新しいものを取り入れて、プレイヤーを離さないようにして行かなければならないでしょう。
　10年、20年後になれば、今のマシンも古いものとなるでしょうが、その時、その時代のピンボールがどうなっているか？　みなさんがこれから、自分の目でその歴史を見て行ってほしいと思います。

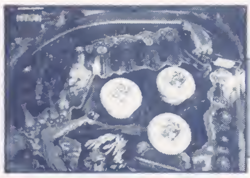
読者コーナー

こちらもOLDネタで行きますよ

　今回はOLDピンボールと言う事で、読者コーナーもOLDネタで行くとしましょう。
　少々前に来たハガキなんですが、静岡県は森重好さんのOLDピンボールについての思い出話です。
☆前略私がピンボールをよくやったのは大学生の時だったから、10年くらい前ですなー。よくやった物で覚えているのは…。
　①ゴーガー…確か、初めて見た音声合成付きの台で、左上の方の的に当てると「ゴーガー」としゃべった様な気がするのですが…。
　②KISS…まぁオーソドックスな台です。中央レーンを通して1番始めのジェットバンパーに当たった所で、台を前に押して、もう一度レーンを通すという技で点をかせいだものです。
　③ブラックホール…フィールドの下にもう1つのピンボールがあって、中に入ったボールは、中で全部ターゲットを倒すと上にもどって来るというものでした。
　④ファイアー何とか（下を忘れた）…私が初めてやったマルチボールの台でしたが、トリプルボールの条件が厳しかった。
　⑤ブラックナイト…これもマルチの台でしたが、ボールのロックが結構易しくて、楽しかった。マグストッパー（電磁石でアウトレーンのボールを戻す）がありましたが、失敗すると、「ハッハッハと笑われた」。
　⑥ゼノン…これもマルチボールでしたが、2つまででした。あるターゲットにあたる度に台が「ぱーぱー」としゃべってました。パイプが張り巡らされていたのが印象的でした
　あーもうスペースが…。楽しみにしていますので、頑張って下さい。
★多くのOLDピンボールのご報告、ありがとうございます。
　私はあまり知らないようなマシンばかりですが、森さんが楽しんでピンボールをやっていた姿が見えて来るようですね。
　それに値するマシンが多く出てほしいものです。
　え〜、それではここで伝言をひとつ、マニュアル・プレゼントは応募者少数のため全員当選でした。が、1通だけ名前が無かったので発送できません。
　群馬県高崎市から送ってくれた君、もう一度今度はちゃんと名前を書いてハガキを出し下さい。


クォーターバック下部。


クォーターバック上部。7つ並んだドロップターゲットが圧観。


フラッシュ上部。ジェットバンパーに書かれたロゴが逆さま。


フラッシュ正面。


フラッシュ下部。ようやくリターンレーンが出て来た。


スペースオデッセイ上部。下にあるのがスイングターゲット。


スペースオデッセイ下部。宇宙船がボーナス表示。



スペースオデッセイ正面。

超マニア向け講座最終回

いまさらグラディウスの会 **ああるじいぶう**

グラディウス

3周目以降の『復活パターン』その7

いよいよ最終ステージ7面の復活パターンです。しっかりマスターして下さい。

7面

7面の前衛

まず、自機を右下（Y座標は一番下よりも少し上）に位置づける。下の編隊を撃って2速にした後は、必要なザコだけ撃って、敵の弾をよければよい。2速＋ミサイルになっていればベスト。

○弱い装備の場合

6面の最後からの復活の時は（2速＋ミサイル＋オプション1）装備が0の場合と同じようにやればよい。

レーザーをつけていたら（2速＋オプション1以上の場合）楽勝だと思います。

要塞の内部①（図15〜29）

慣れないと非常に難しいでしょう。図のようにして、撃つ順序を決めて、撃ち残しをなくせば、ここを簡単に抜けられるようになるはずです。2速＋ミサイルがあれば、ただそれだけでいいんです。

要塞の内部②（図30〜58）

入口よりも長いし、難度も上がっています。ココは「弾よけ」の技術がないと抜けるのは難しいでしょう。これはパターン化が完璧に出来ないので、ジャンパーなどのたくさんの弾を、行き当たりばったりに、よけなければならないからです。

上の敵は残して、下の敵だけを撃つというのが、だいたいのパターンです。あとは、めぞん師匠のように「道が見える」と言いながら、弾よけをして下さい。

右から飛んでくるザコは撃ちもらさないというのは当たり前。2速＋ミサイルがあれば、何とかなります。自分なりのパターンの開発をして下さいませ。

○弱い装備の場合

オプションが2つあるのならば、レーザーを付ければいいでしょう。レーザーが無い時は、ミサイルさえあれば何とかなるでしょう。

死んだ時は復活すればいいんだし…。

要塞の内部③（図59〜79）

昔は、ここで死んだらハマってしまった場所です。しかし、抜け方がありました。

0速の場合のパターンです。ダッカーと砲台をうまく撃ち（砲台の弾は強い）、早めにY座標を合わせて、右へずっと言って、ザブをよけます。

あとは、4面の最難関と同様に、左へ引きながら、ハッチのザコの出す弾を8回、自機の頭をかすめつつよけたらすぐに右へ一直線に行けばよい。その時、なぜか死なないんです。一番右へ言って、よけきったら、1速付ければ終わり（図83、84）

○弱い装備の場合

2速＋ミサイル（またはそれに準ずる装備）の時、ザブをよけたら、すぐに下のハッチをミサイルで壊し、図80の場所へ行ってよけ（安全地帯）そして、2つめのハッチが出たら、それもミサイルで壊して、また図81の場所にいればいい。上のハッチのザコは、上を左右へ逃げてくれます。

レーザーがある時（バリアなし）、細い通路の下側に自機を合わせて、左へ移動しながらザブを撃てば、撃ちかえし弾は左下に誘導されるので楽勝。ハッチは、下の2つをレーザーで壊したら、あとは安全場所（図82）でなにも撃たずにしていれば、自然に抜けられます。

要塞の内部の最後

電磁バリアの所です。図85の位置（背景の一番下のライン、つまり1キャラ分ぐらい上に合わせ、一番左）にいて撃っていれば、0速でもOK。そのうえ、保険用カプセルも取れます。下のジャンパーだけは、下へ降りて撃って、後は右へ行けばいい。

○まとめ

ザコ、砲台を撃つ順序を正確に覚えて、敵の弾をよければ抜けられるでしょう。最後は完全なパターンです。

師匠曰く、「要塞は、やっぱり簡単だよ。」

本当に最後に…

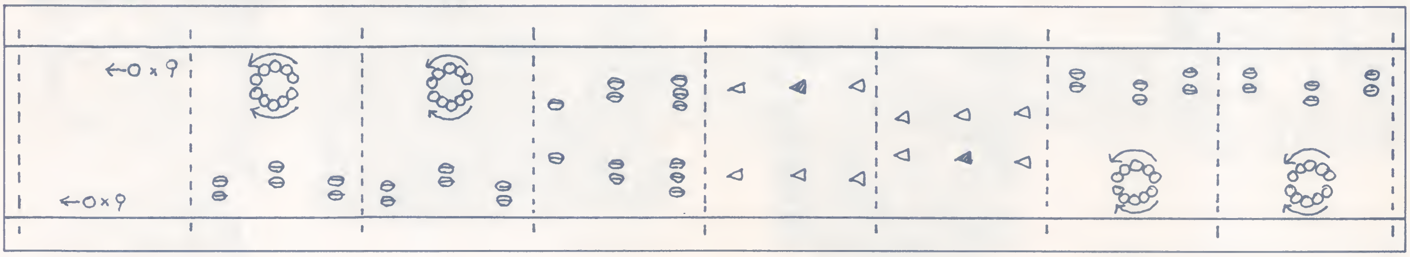
これで復活パターンの紹介は全て終了しました。ページ数の都合上、分かりにくい所が数多くあったことと思いますが、これは全て私の責任です。めぞん師匠からこの仕事を受け継いで、早11ヶ月。自分なりに頑張ったつもりです。グラディウスの面白さが少しでも読者の皆さんに分かって頂けたら幸いです。

これまで紹介したパターンのほとんどは、めぞん師匠を含めて、博多のプレイヤーのみなさんが開発したものでありまして、彼らのレベルの高さには驚かされました。

皆さんも、これらのパターンをマスターして、グラディウスのエンドレスプレイヤーになって欲しいと思います。

この記事を書くに当たってたくさんの方々にお世話になりました。イラストを描いて下さった、GOD、ずるずる、漢の各氏。図を選んで下さった御

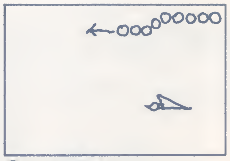
7面の前衛　ザコ出現パターンの図



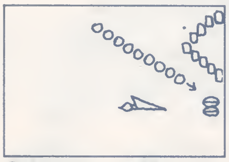
7面の前衛 復活パターン ①〜⑭



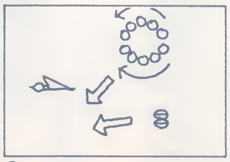
①下の編隊だけ撃つ。２速



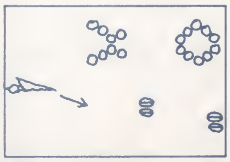
②上は無視する。



③ザコ２匹×６を撃つ。

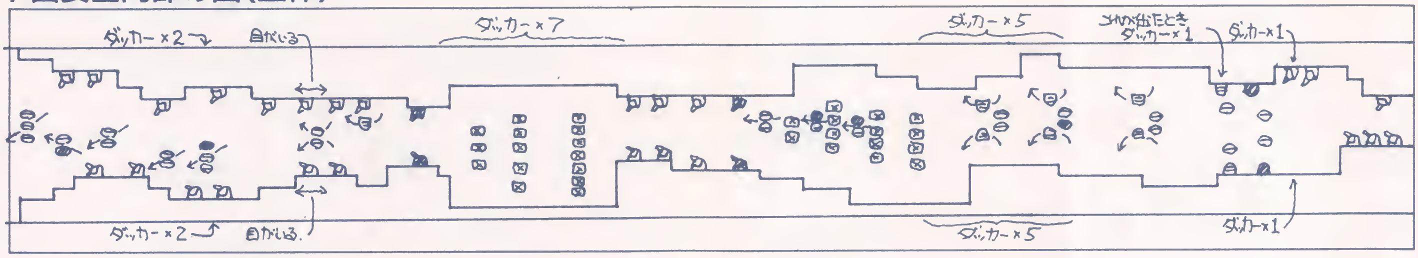


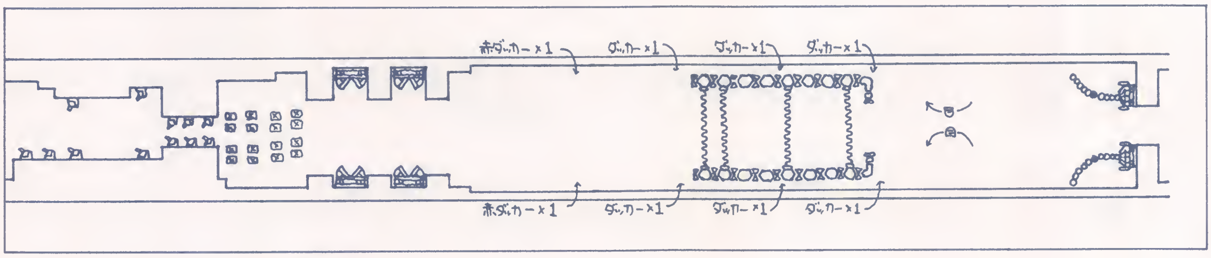
④



⑤

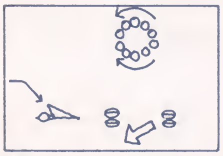
7面要塞内部の図(全体)

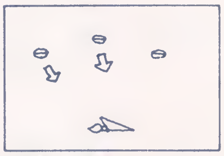


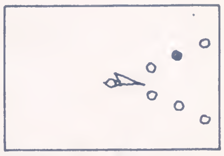


旅屋さん。昔、パターンを見せてもらった、HTLーY・N君、野崎敬二氏、ACUーEPS氏、パターンを教えて下さった、めぞん師匠。その他、お世話になった方々、本当にありがとうございました。

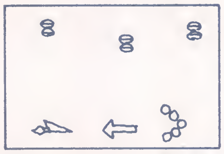
ダッカー1→ザブ①→ダッカー1→ザブ②

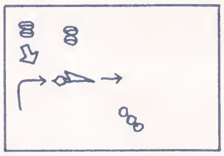

⑥

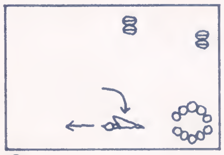

⑦ザコだけ撃つ。

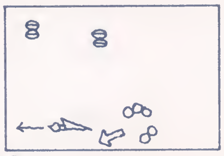

⑧ザコ×12(寄ってくる)(ミサイルをつける)

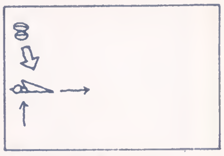

⑨


⑩下のベルムベルムだけ撃つ。

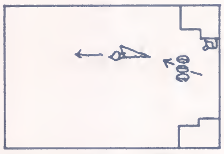

⑪

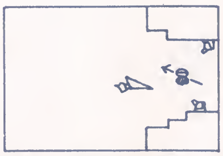

⑫

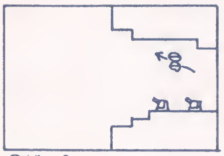

⑬

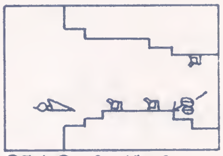

⑭ミサイルをつける

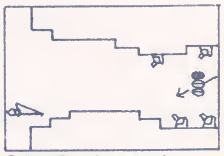
要塞の内部①
⑮〜㉙

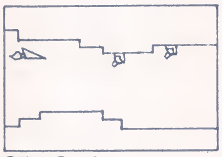

⑮ザコ3→砲台。1速

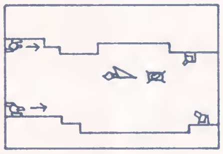

⑯ザコ2→砲台㊤。2速

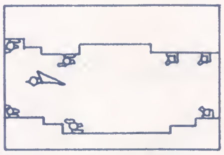

⑰ザコ2

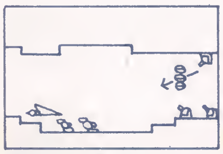

⑱砲台㊦×2→ザコ2

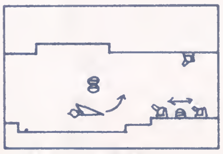

⑲砲台㊦×2→ザコ3

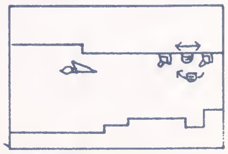

⑳砲台㊤×2

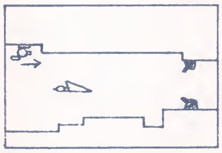

㉑砲台㊦

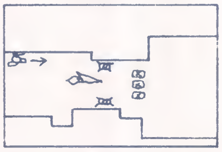

㉒ダッカー㊤×2→砲台㊤×2

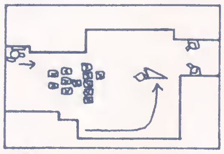

㉓ダッカー㊦×2

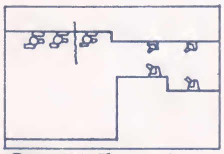

㉔ザコ2→砲台㊦×2→目㊦


㉕砲台㊤×2→ジャンパー→目㊤

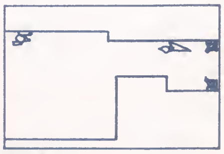

㉖砲台2→ダッカー

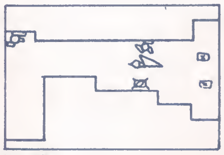

㉗ミサイルをとる→右へ行く、ザブよけ→ダッカー

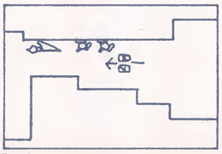

㉘ザブ5+7よけ→ダッカー2

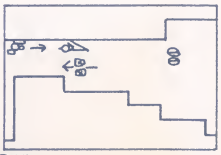

㉙そのあとダッカー1

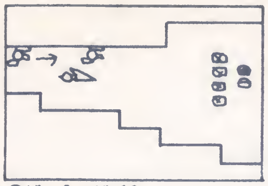
要塞の内部②
㉚〜58

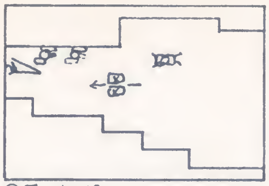

㉚1速

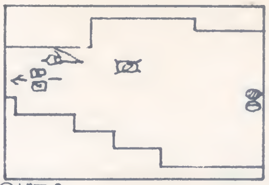

㉛2速

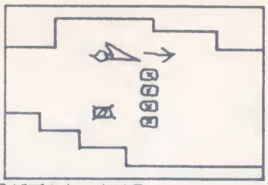

㉜ダッカー×2

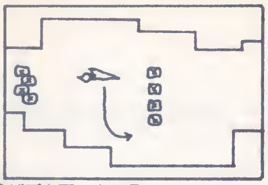

㉝ザコ×2

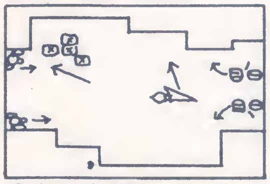

㉞ザコ2→ザブ3

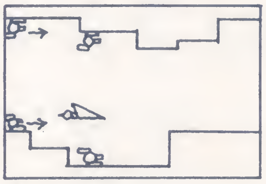

㉟ダッカー2

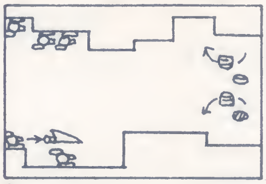

㊱ザコ2

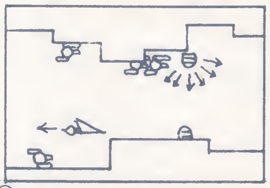

㊲ザブを上へよける

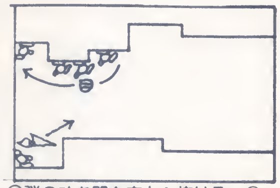

㊳ザブを下へよける

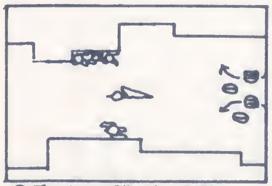

㊴ジャンパー㊦㊤

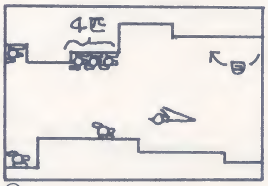

㊵


㊶

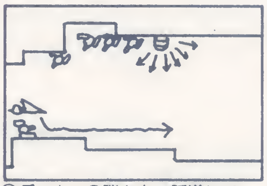

㊷

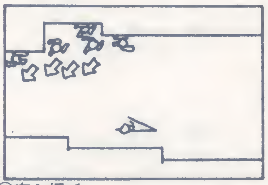

㊸弾のすき間を右上へ抜ける。Ⓙ左へ消える


㊹ダッカーの弾を右へ誘導

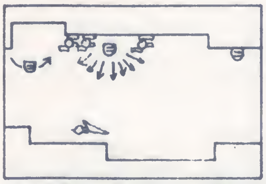


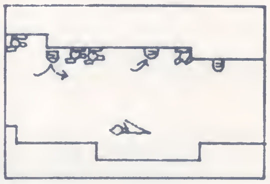
㊺

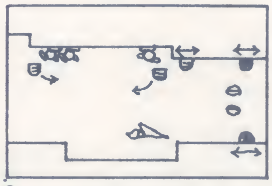

㊻ダッカーの弾を左へ誘導して、

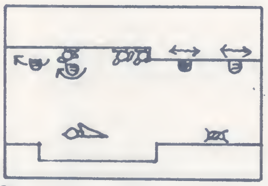

㊼右へ行く。

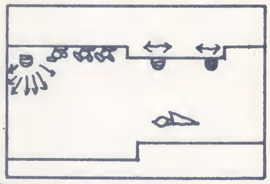

㊽ジャンパーが戻ってくる。

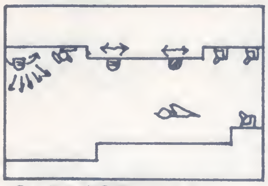

㊾Ⓙの弾は、真中の辺りで見切る

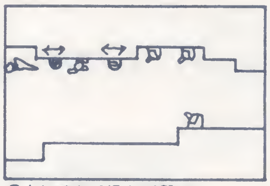

㊿

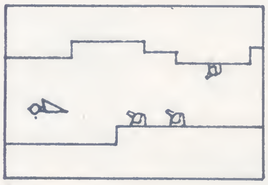

51

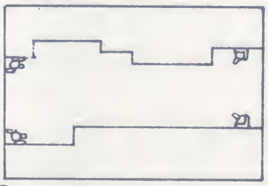

52

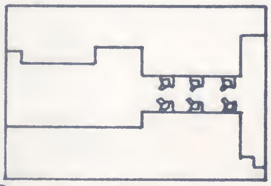

53


54もう一度Ⓙ戻ってくる。

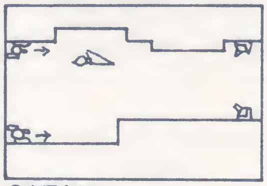

55上にまわり込んで撃つ。

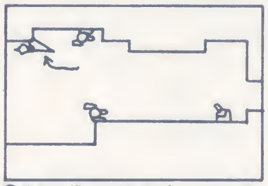

56

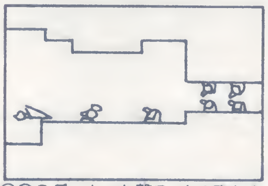

57

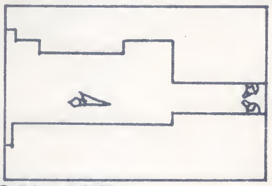

58

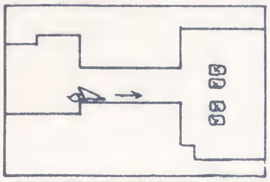
要塞の内部の最後 59〜79

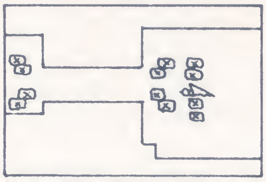

59座標合わせ

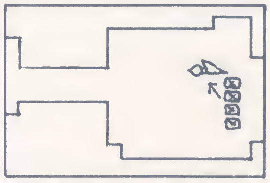

60まわり込んで㊤のダッカーを撃つ。

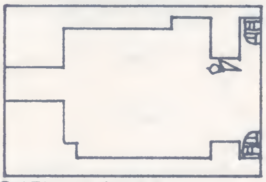

61㊦のダッカーも撃つ。右の砲台を下に行きながら撃っておく。

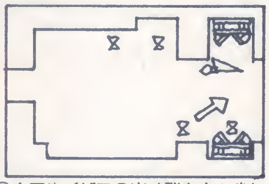

62砲台を全部撃つ。

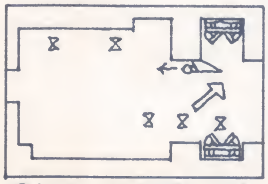

63下の地形に自機を合わせる

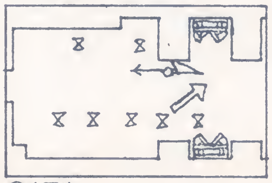

64右へずっと行って、ザブを3回よける。

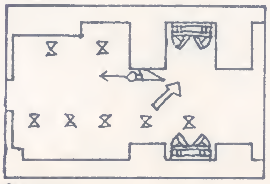

65すぐ左へ行って、ザブを上へよける。

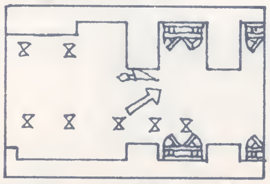

66地形の下に合わせる（一番右で待っている）

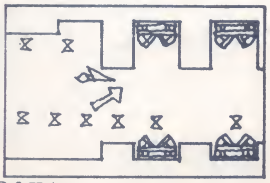

67 1匹め（ザコの出す弾を左へ少しずつ引いてよける）


68 2匹め。3匹めは遠くへ出す。


69 4匹め。


70 5匹め。


71 6匹め。7匹めは遠くへ出す。


72 8匹め。

〆切迫る!! 9月30日

この際、君の意見をバンバン出してくれい。

◆賞金(品)
1席…3万円　2名
2席…2万円　2名
3席…1万円　2名
佳作…賞品　数名
参加賞があります

●年齢・職業・性別不問。プレイヤー、店経営者、店員、メーカー社員など…どなたでもご応募下さい。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

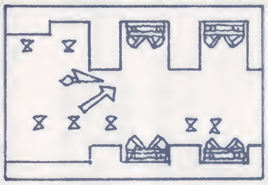
ゲーム懸賞論文募集

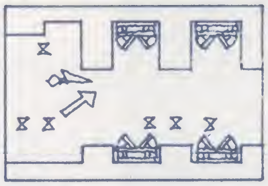
さっそくですが、ゲーメストはコインジャーナル誌と話し合って、読者の皆さんから「ゲームに関する意見」を大募集することにしました。思っていることは志に出してこそ意義あり、ですね。多数の応募待ってます。

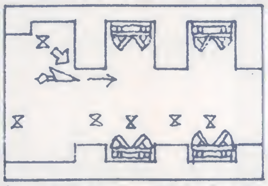
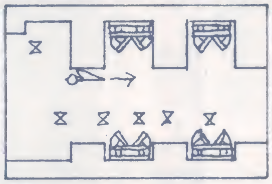
応★募★要★項

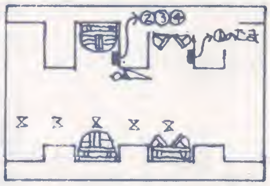
■テーマ
◆ゲームに関するものなら自由
〈例〉
●ゲームのどこがいけないの？（先生や親に言いたいこと）
●こんなゲーセンは嫌いだ（店に言いたいこと）
●面白いゲームとは？（メーカーに言いたいこと、長時間プレイなど）
●私とゲーム（ゲームとの関わりや経験、その楽しさ、魅力など）
●ゲーメスト、コインジャーナルどちらでもOK。郵送でお送り下さい。
なお応募原稿はお返ししません。ご諒承下さい。

■発表（作品及入賞者）　ゲーメスト及コインジャーナル誌
■枚数　400字詰め原稿用紙10枚以内
■締切　9月30日（当日消印有効）。住所、電話、年齢、職業を明記して下さい。
■原稿送付先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
（株）新声社内
「ゲーメスト」GAME懸賞論文係
〈担当：高橋己代子〉
〒530　大阪市北区兎我野町9-23　聚楽ビル
（株）コインジャーナル内
「コインジャーナル」GAME懸賞論文係
〈担当：大迫拓志〉

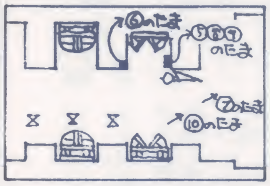

73 9匹め。

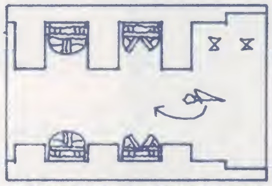

74 10匹め。



75〜76 その後は、一直線に右へ行くだけでよい。

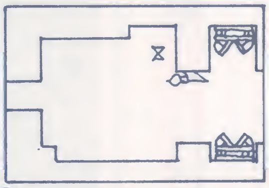


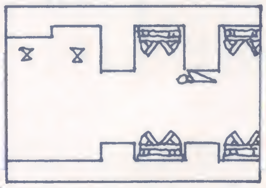
77〜78 トのザコが出す弾にはあたらない

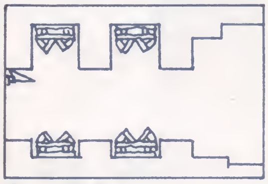


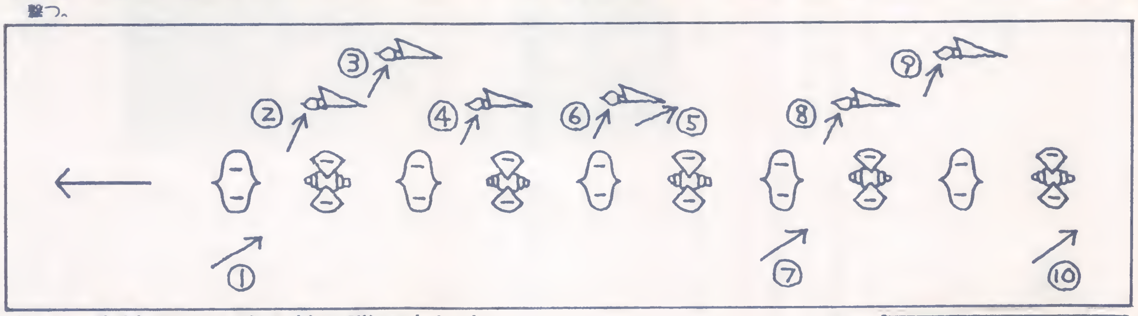

79 1速つけて、ついでにハッチを撃つ。

最後
2速+ミサイルの場合
80、81


80

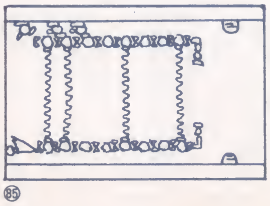

81


82 ここは安全

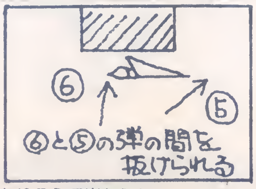


右へ一直線に行く時の敵の弾の出し方
（一匹につき1発ずつ弾を出す）

つまり
①⑦⑩のザコは自機を狙って撃ってこない
②③④⑥のザコは自機の尻を狙う
⑥のザコは自機の頭を狙う
⑧⑨のザコは自機の尻を狙う
というわけです。


85

84 ⑥と⑤の弾の間を抜けている。



当たりそうで当たらない

インフォメーション INFORMATION

CONCERT
サイトロン AVコンサート 東京・銀座編

今年の夏、サイトロンが全国を駆け巡った。

8月12日、東京・銀座（山野楽器本店4Fホール）でのコンサートの現況を報告しよう。

傘の手離せない、ぐずついた天気ながら、約80人の熱心なファンが集まってくれた。

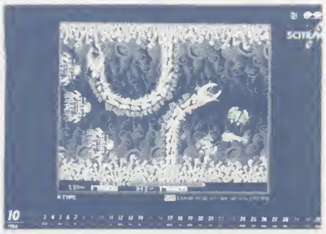
まずはAVコンサート。100インチはあるスクリーンでの、サイトロンレーベルのゲームビデオの上映。各ビデオの名場面ばかり集めたこの上映はさすがに圧巻。

続いてイントロ当てクイズ。景品はサイトロン特製テレホンカードとハーフイヤー・スタンドカレンダー。そして、なんと、セガマークIII。ファンクラブの説明もあったりと、AVファンには充実したコンサートでした。

なお、サイトロン・ハーフイヤー・スタンドカレンダーを先着10名の皆さんにプレゼントしますので、ふるって、「サイトロン・ハーフイヤースタンドカレンダーがほしいよう」係まで応募して下さい。



▲セガマスターシステムが当たりました。
▼サイトロン特製ハーフイヤーカレンダー。



PRESENT
なにが出るか!? コナミ㊙プレゼント

いよいよ2学期、学校が始まったネ。

コナミ㊙プレゼントは持っている?

持っていない!

そうだろう!!

と言うわけで、秋だー　いいことがある「コナミ㊙プレゼント」のお知らせです。中身はヒ・ミ・ツだが、いわば、「夏のコナミ福袋」というところ。しかし、もらってソンするものでは絶対にない。タダだもんね。

このプレゼントを手に入れるためには、次の6項目を書

メーカーの人に会いました
コナミ 阿部千絵さん
なんと言ってもお年頃で〜す。



●阿部千絵です。よろしく。
[ゲ]生年月日は?
●昭和39年6月4日です。キンチョーしちゃう。（笑）
[ゲ]何座?
●双子座。
[ゲ]血液型は?
●典型的なO型。
[ゲ]どちらの生まれ?
●山形県鶴岡市です。（ナールほど庄内美人ですね。）
[ゲ]どんなお仕事をしていますか?
●62年2月入社で、宣伝の仕事をしております。いわゆるデザイナーですね。その他にAC（アーケードゲーム）の窓口を担当しております。
[ゲ]入社後一番最初の仕事は?
●魂斗羅の新聞広告のデザインでした。業界紙なんですけどね。でも、その広告は出さないことになり、案だけになってしまいました。（笑）
[ゲ]現在はどんなお仕事をしていますか?
●ポスターやポップを作ったり、取材に対応したり…です。
[ゲ]宣伝マンとして、どんなことを心掛けていますか?
●開発からは、ストーリーとかキャラクターの名前、遊び方などしか資料は送られてきませんが、一度自分でゲームをしてみて、どのように紹介したら、開発者の意志が伝わるかを、またより多くのユーザーに買っていただけるかを考えて、宣伝物をつくります。
[ゲ]ところで突然ですが、趣味は?
●ゲームです。実はお昼休みに毎日、グラIIをやることが何より楽しいの。でもね、ヘタで2面のボスも越えたことはたった1回しかないの。自分の力で先の面を見てみたい。（[ゲ]今度、ゲーメストのじいぶうを出張教授に貸し出します。）
[ゲ]尊敬する人は?
●グラIIを簡単に1周クリアする人。（笑）
[ゲ]突然ですが恋人いますか?
●企業秘密です。（笑）
[ゲ]最後に、今どんな本を読んでますか?
●ゲーメストです。ホント。
[ゲ]いういう…。どうもありがとうございました。

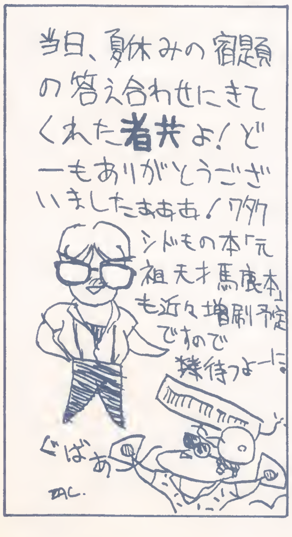
REPORT
ゲーム同人誌も大量参加 コミケ34盛会

8月13・14日、晴海の見本市会場で「コミックマーケット・34」（通称・コミケ。夏に行なわれるものは"夏コミ"とも言う。）が開かれました。

知らない人もいると思うので内容を紹介すると、「同人誌の即売会」。ただそれだけなんだけど、数がハンパじゃない。数千は下らないのである。

同人誌の内容は様々なのだが、ゲーメストでも紹介しようというだけあって、ゲーム関係の同人誌も多い。さらに細かくジャンルを書くと、攻略・イラスト・マンガ・パロディ・評論・コラム・コピー（拡大解釈）・エロ（スケベ!!）など。

また、それらの同人誌のスタッフには、ゲーメストアイランドでおなじみの横山先生や、コンプティークで活躍中のやまざき拓氏なども参加している。ゲーメストの方も、雑君保夫先生と栗原桃郎君も



ゲーム GAME RANDOM ランダム

DATA てあたりしだいゲームリスト

先月のこのコーナーはどうだったかな? この原稿を書いている現在の段階では、まだゲーメスト9月号が発売されていないので、皆の反応が分からないのだ。

7月発売のゲームは、先号のリストより4つ増えている。

とにかくまだまだ体勢の固まっていないこのコーナー、操作、ジャンル等の書き方などやそれ以外でも、意見や希望があったら、どんどんお便りを送ってくれ。皆の意見を取り入れて、より見やすいコーナーを目指していきます。

それではまた来月。

野村流紋

	タイトル	メーカー	操作	ジャンル	備考
7月発売	アームドエフ	ニチブツ		シューティング	
	ギャラクシーフォースII	セガ	2レバー2ボタン	体感シューティング	体感ゲーム第8弾
	功里金団	タイトー	8−2	キャラクター	
	スカイソルジャー	SNK	8−2	シューティング	
	スタジアムヒーロー	デコ	8−3	野球	魔球が特徴
	中華大仙	タイトー	8−2	キャラシューティング	
	ハイパースポーツスペシャル	コナミ	0−3	スポーツ	
	V' BALL	テクノス	8−2	スポーツ	U.S.CHAMPIONSHIP BEACH VOLLEY
	麻雀刺客	ニチブツ	キーボード	麻雀	対戦ギャルと対面プレイ
	魔魁伝説	ジャレコ	8−2	アクションRPG	
	迷宮島	アイレム	4−2	アクションパズル	
	メルヘンメイズ	ナムコ	8−2	キャラクター	
	リードアングル	テクモ	8−2	ガンシューティング	
	ロストワールド	カプコン	8−RS	キャラシューティング	ローリングスイッチ
	ワールドダービー	セガ		コインゲーム	
8月発売予定	クレージーコップ	コナミ	8−2	キャラクター	
	コブラコマンドー	デコ	8−2	シューティング	
	最後の忍道	アイレム	8−3	アクション	硬派を語る、純日本忍者の決定版
	武田信玄	ジャレコ	8−3	アクション	
	爆突銃機艇	ナムコ	8−1	シューティング	
	パワードリフト	セガ	HSAB	体感ドライブ	ハンドル、シフトレバー、アクセル、ブレーキ
	センターコート	セガ	2レバー1ボタン	テニス	

●募集●



いて送ることが先決だ。①住所 ②氏名 ③年齢 ④電話番号 ⑤持っているゲーム機種(ファミコン、MSXなど) ⑤一番好きなコナミのゲームソフト。

あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3—25 住友神保町ビル コナミ㈱ ㊙プレゼント係

〆切は昭和63年9月20日の消印まで有効。抽選で当たった方には、とてつもない幸せがやってくる、と思う。

なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。



参加してました。

また、コスプレ(コスチュームプレイ・マンガやゲームのキャラクターに変装する)をする人も結構多く(ウソ、来場者のごくわずか)、栗原桃郎君はピストル大名に変装し、同じく変装した爆田博士(この人はその後ベンジャミンに化けた…)と意気投合。たまたま通りかかった「ベラボーマン」の開発者、ナムコの中潟さん(本物)と記念写真を撮ったというエピソードもありました。

さあ、こんなコミケに来年は君も挑戦しよう!!(なんだそりゃ? 行けばわかる!!)

(悠)

OPEN 時速300kmの快感!! セガ・スーパーサーキット

ゲームセンターを中心に、ビデオゲームや大型体感ゲームを次々と産み出してきた技術力と蓄積されたノウハウを他の分野に生かすとしたら、どのような形となって現われるだろうか。

そのひとつの答えがセガから打ち出された。「セガ・スーパーサーキット」だ。

セガ・スーパーサーキットは、ラジコンカーのレースとビデオゲーム開発技術をドッキングさせ、映像錯覚によって時速300kmで走るレーシングカーと同じ感覚が楽しめるスーパードライブゲームなのだ。

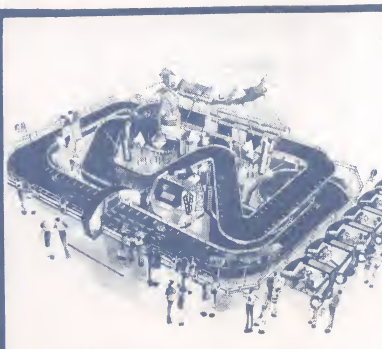
コースは全長103m、コース幅1.5〜2mのサーキットコースを高感度カメラ搭載の1/12スケールのラジオコントロールカー(RCカー)を走行させその順位、タイムを競う。最多6台で6名が参加できるという超迫力の大型ゲームだ。

現在、このセガ・スーパーサーキットは静岡県浜松市にオープンした"ジョイスクエアー・イン・ハマママツ"と滋賀県長浜市のショッピング&アミューズメントゾーン『長浜楽市』の"ハイテクセガ長浜"の2カ所に設置されている。

評判は上々の様で、中高生はもちろん、若いペア、それに家族づれも入り混って熱気ムンムンなのだ。

◆ハイテクセガ長浜
長浜市"長浜楽市"西の街区「ひょうたん池」東側

◆ジョイスクエアー・イン・ハマママツ
浜松市下石田町1861



壮大なセガスーパーサーキット

GAMEST 10月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

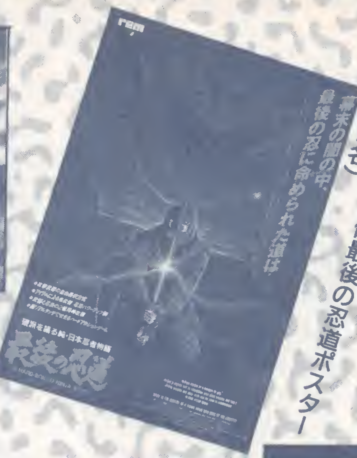
9月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと
◆締め切り　9月30日の消印のあるハガキまで有効
◆当選者発表　ゲーメスト10月31日発売12月号誌上にて発表



①ナムコ提供メルヘンメイズポスター（5名）



②ナムコ提供メルヘンメイズ下敷（5名）



③アイレム提供最後の忍道ポスター（10名）



④キングレコード提供ハイドライド3レコード（5名）



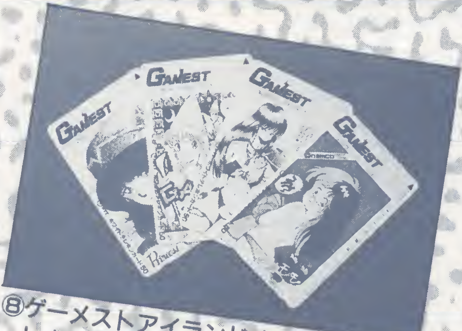
⑤コナミ提供ジグソーパズル（各1名）



⑥コナミ提供ゲームブックセット（3名）



⑦米子アミューズビデオ提供スポーツラジオ（2名）



⑧ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



⑨毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）

当選おめでとう 8月号プレゼント 当選者発表

選者：ピンボール担当C. C.

地獄めぐりポスター

（北海道）佐藤竜太
（　〃　）大西慎二
（福島県）渋佐伸彦
（新潟県）栗原誠
（富山県）紺谷聖次
（埼玉県）榎本雅陽
（千葉県）稲垣謙
（東京都）塚原恒
（長野県）影山岳
（愛知県）浅野克彦
（　〃　）山中啓生
（　〃　）本田一
（和歌山県）森大樹
（滋賀県）美濃部真行
（　〃　）田中健一
（大阪府）長崎公司
（福岡県）嶋本博史
（　〃　）高山大介
（　〃　）中川広史
（熊本県）友田浩樹

功里金団ポスター

（新潟県）岩本孝司
（茨城県）古市雅行
（埼玉県）山内一憲
（東京都）関幸雄
（　〃　）山本卓
（　〃　）西晃宏
（　〃　）篠崎ゆかり
（　〃　）梅津良紀
（山梨県）藤原忠則
（静岡県）徳守直一
（石川県）松本誠之
（愛知県）服部典久
（京都府）山本幸延
（大阪市）中村賢
（　〃　）上園将司
（兵庫県）馬場誉人
（岡山県）木並誠
（愛媛県）金丸高将
（　〃　）富田優一
（沖縄県）長本光生

ロストワールドポスター

（埼玉県）岡崎裕司
（　〃　）座主和幸
（埼玉県）白田学
（東京都）川名浩子
（愛知県）小林達也
（岐阜県）渡辺淳一
（大阪府）佐藤章夫
（広島県）橋原照彦
（宮崎県）養原潤一
（沖縄県）比嘉堪太

ギャラクシーフォースポスター

（秋田県）柴田昌弓
（栃木県）田代雄一
（千葉県）越智勝志
（　〃　）作田政美
（静岡県）島田貴司
（　〃　）関矢高志
（愛知県）高林透
（兵庫県）浜上達也
（広島県）山本真士
（香川県）山下準

グラディウスIIビデオ

（兵庫県）島津真美子
（岡山県）中田史宏
（広島県）西田明宏

シューティングベスト

（岡山県）吉田真由子

ニンジャウォーリアーズレコード

（北海道）本間敏雄
（岩手県）岩渕一輝
（京都府）下山真樹
（兵庫県）中尾美智子
（広島県）岩坪誠士

ゲーメストオリジナルテレホンカード

（北海道）山内雄一
（東京都）児玉功
（　〃　）西方邦仁
（神奈川県）高野真樹
（宮崎県）丸目秀敏

㊙生写真

（山形県）相沢孝志
（埼玉県）清水俊樹
（東京都）塚本圭祐
（　〃　）岩崎智也
（　〃　）神沢健一
（石川県）松田健
（兵庫県）末松久志
（　〃　）辻勝也
（広島県）池田典文
（愛媛県）水間義光

ソフトセンサーランプ

（埼玉県）鈴木雄一郎
（愛知県）下嶋高志
（熊本県）緒方敬也

めざせハイスコア!!

ところで★印10個以上たまったら、お店にうかがってご紹介するという約束がのびのびになっていてごめん。でも次回は九州、岡山のお店を紹介して埋め合わせするつもり。

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス(スーパー)	918,050	T☆SHIGE	9面
2	アサルトプラス(イージー)	1,247,250	T☆SHIGE	全面クリア
3	メルヘンメイズ	74,410	T☆SHIGE	4面 ノーマル
4	ベラボーマン	303,700	雑用係LEE	26面
5	グラディウスII	715,900	TOM-Y.K	2-4
6	ファイナルラップ	2'29"88	ぼぐちゃんさくら	3人同時プレイ
7	Mr.HELIの大冒険	701,990	T☆SHIGE	全面クリア
8	沙羅曼蛇	8,086,400	まっこながごん	13周2面

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	功里金団	770,600	Y.U	ノーマル設定
2	レイメイズ	2,322,760	FREEZIN'	ノーマル3機設定 全面クリア
3	地獄めぐり	1,704,770	RAYS-Ψ.Ⅳ	ノーマル3人設定 全面クリア
4	コンチネンタルサーカス	6,651,270	NJR-A'VGS=TOP	ノーマル設定 全面ノーミスクリア
5	ストリートファイター	816,300	八反田	ノーマル設定 IPのみ使用全面クリア
6	オペレーションウルフ	286,000	A.K	ノーマル設定
7	上海	558	Mr.A	ノーマル設定
8	航空騎兵物語	582,000	NJP-A・VGS-SYD	ノーマル3機設定 2周3面
9	西遊降魔録	500,220	八反田	ノーマル3人設定 全面クリア
10	リングの王者	募集中		

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII(スーパーDX)	3,330,330	A.H.G.A.-II-MAJ	ノーマル スタート1面クリアだ
2	ベラボーマン	405,000	E-SWAT'S-ATT©	ノーマル クリア
3	獣王記	223,500	入院中-AMIチャ	3機・ノーマル 3面
4	P-47	2,409,400	E-SWAT'S-ATT©	3機・ノーマル 2周7面
5	グラディウスII(ニューバージョン)	2,865,000	ATT!!	5周8面 ④-F 3機・ハード
6	アサルト(旧バージョン)	653,550	渋谷哲也	11面 3機・ノーマル
7	ファイナルラップ	2'31"93	A.H.G.A.-II-MAJ	2人play ノーマル
8	上海	660	N.パンダ	5面
9	メルヘンメイズ	65,200	すけこまし·ヤムチャ!	ノーマル・3機 3面
10	リングの王者	36,500	つかぴいをフォールした覇王	レフェリーは、ならチャ!

弘前ハイローザスペースランド ☆=5

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト(ニューバージョン)	923,300	E-SWAT・S NIK©	クリア ノーマル　3機設定
2	アサルトプラス(イージー)	1,242,050	〃 HSS©	クリア ノーマル　3機設定
3	アサルトプラス(スーパー)	1,811,050	〃 NIK©	クリア ノーマル　3機設定
4	メルヘンメイズ	607,170	〃 FIREBURST©	クリア ノーマル　3人設定
5	リングの王者	119,100	〃 D'AS©	ラウンド11 体力200
6	中華大仙	808,400	S-TAC™ S.K	クリア ノーマル　3人設定
7	P-47	3,759,700	E-SWATS REAL IDEA©	3機設定 3-8
8	地獄めぐり	1,720,970	SRB (AYA)	ノーマル　4人設定
9	迷宮島	2,737,250	E-SWATS PSIPHAR©	クリア ノーマル　3人設定
10	ロストーワールド	356,500	SRB(AYA)	ノーマル設定 4面ボス　1P

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII	3,696,920	E-SWATS Lip・Tick©!	ALLイージークリア スタート2面
2	カウンターラン	58,400	H.S.H	面数わすれる ノーマル
3	獣王記	559,000	E-SWATS KEI©	1コインクリア ノーマルゲージ5
4	西遊降魔録	264,200	H・S・H	ノーマル最終面
5	ヘビーウェイトチャンプ	5,558	???(スリークエスチョン)	7人目
6	サンダーブレード(city)	5,341,130	ドンダモンダベ!!	クリア ノーマル
7	ワールドスタジアム	141m	なぞのP・M・Y!	BU対スバローズ いとう
8	上海	442	H・S・H	3面
9	UFO戦士よう子ちゃん	243,200	スリークエスチョン	
10	ブラックドラゴン	2,473,400	M・Y・P	5機設定 ランク・2クリア

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富岡2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	迷宮島	2,703,850	FPS-茂野	2人設定クリア タイム=ややはやい
2	バーディ・トライ	オールアウト+4	Minoko	クリア
3	ゴールドメダリスト	78,051	Minoko	クリア
4	獣王記	561,100	阿部誠	クリア
5	功里金団	486,950	功里金団BOY	4面ボス
6	地獄めぐり	730,320	OAM-K.AS'あおの	7面
7	リングの王者	4,745,900	よこい♬ひろし(APO)	クリア
8	上海	958	ミスターX	7面
9	ファイナル ラップ	2'33"41	EXCEED-TKP	4周 2人プレイ
10	フルスロットル	4'20"73	小松です	クリア

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	398,280	GND	9面3人設定
2	迷宮島	1,795,400	安藤敏哉	34面2人設定
3	ストリートファイター	657,400	旭	クリア
4	獣王記	373,900	安藤敏哉	1コインクリア
5	ダライアス	9,789,040	NOR・DRUAGA	Yクリア
6	グラディウスII	1,065,600	すずきわたる	2-8-F
7	アフターバーナーII		PCK-JR	クリア HIT=1198
8	功里金団	498,150	屯田太郎	4面
9	スーパーハングオン	9'09"52	工藤真一	エキスパートゴール イージー
10	エースアタッカー		関	2チーム勝抜

ハイテクセガ平岸

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	346,100	S	
2	ギャラクシーフォースII	2,033,650	IN-IHS	面
3	イシターの復活	全面クリア	川田一夫、X-68 中満 DARWIN	←3各
4	ブラックドラゴン	2,919,100	川田一夫	クリア
5	獣王記	565,200	SEC-FMX	全面クリア
6	スーパーハングオン	4'51"37	SAT-TOR	ジュニア(シットダウン型)
7	Mr.HELIの大冒険	678,610	S	クリア
8	UFO戦士ようこちゃん	187,200	S	
9	アウトラン	4'46"90	NGM-松井星斗	Cコース
10	アウトラン	4'46"34	あべこうきゅう	Eコース

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271☆=10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ハイパースポーツスペシャル	187,000	NOBU(苫小牧)	1Pノーマル 3-2
2	迷宮島	2,767,050	LAP-ZEN TAC(札幌)	ALL残1 2機設定10万5万.5万
3	チェッカーフラグ	537,420	ARIS-ΨⅤ(旭川)	ALLノーマル
4	メルヘンメイズ	632,140	WHIM-TIO(旭川)	ALLノーマル
5	中華大仙	753,000	EXCEED-PULPUL(北見)	ALLノーマル
6	最後の忍道	293,600	AVG-WAR(室蘭)	4面
7	獣王記	576,600	T☆SHIGE(苫小牧)	ALL10万クリア1P
8	ラストデュエル	623,100	HIE-きうち(恵庭)	1P2-6
9	功里金団	202,350	NTK-藤田武浩(恵庭)	
10	リングの王者	5,802,600	NTK-DECO(恵庭)	1P ALL

ファミリーランド

北海道北見市二条西一丁目㊤デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,567,900	KTS-HUL-KGT	3-8 ①-F
2	グラディウスII	1,744,500	HUL-KGT	3-8 ②-F
3	グラディウスII	2,070,500	HUL-KGT	4-4 ③-F
4	グラディウスII	4,073,100	EXCEED PULPUL	6-8 ④-F
5	アサルトプラス(イージー)	1,049,600	EXCEED PULPUL	ALL
6	ベラボーマン(ニューバージョン)	367,700	HUL-COA	ALL
7	メルヘンメイズ	292,610	HUL-AZ	ヘイタイの国
8	P-47	1,444,700	EXCEED PULPUL	R-12
9	地獄めぐり	291,640	HUL-AZ	6丁目
10	チェッカーフラグ	529,460	HUL-BOY こと とんちゃん	ALLノーマル

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	2-4	WHIM-NAM-奈夢子	①-F3機 ノーマル
2	〃	2-4	〃	②-F3機 ノーマル
3	〃	2-4	〃	③-F3機 ノーマル
4	〃	2-4	〃	④-F3機 ノーマル
5	ベラボーマン	全面クリア	WHIM-太人おTWIN	1コイン ノーマル
6	メルヘンメイズ	90,760	WHIM-KKLS-RM	3人　ノーマル 4面
7	アサルトプラス(イージー)	816,500	FK-マダムヤンII	全面クリア3機設定 ノーマル
8	アサルトプラス(スーパー)	110,100	PEL	3機ノーマル 全面
9	迷宮島	1,292,850	Y-TAC	3人設定ノーマル 28面
10	P.47	618,000	ABC	3機設定ノーマル 6面

プレイシティキャロット旭川店 ☆=6

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンヘイズ	684,620	WHIM-TIO	1-ミスクリ号 ノーマル3人
2	アサルトプラス(イージー)	1,266,500	WHIM-JVL-FIN	ノーマル 1コインクリア
3	アサルトプラス(スーパー)	2,003,400	RAYS-ΨⅣ	ノーマル 1コインクリア
4	ベラボーマン	461,100	WHIM-CTS-Y-S	レベル1 1コインクリア
5	迷宮島	2,687、400	WHIM-CTS-Y・S1コ	インクリア1UP-0
6	地獄めぐり	1,797,930	RAYS-ΨⅣ	ノーマル5万15万50万 1コインクリア
7	獣王記	557,200	WHIM-ALTHEA	イージー3人 1コインクリア
8	中華大仙	851,000	WHIM-RYU	ノーマル　1コインクリア
9	ロストワールド	5,326,300	WHIM-CTS-Y.S	1Pノーマル 1コインクリア
10	〃	7,938,200	WHIM-TIO THC	1P・2Pの合計ノーマル　1コインクリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆=3

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス(イージー)	1,058,450	RAYS-ΨⅣ	全面クリア ノーマル
2	アサルトプラス(スーパー)	1,757,400	YATCH	全面クリア ノーマル
3	ベラボーマン(ニューバージョン)	383,700	池田浩二	全面クリア ノーマル
4	メルヘンメイズ	431,660	中川剛	R-9 ノーマル3人設定
5	迷宮島	2,718,050	NGM-師匠	全面クリアノーマル 2人設定1UP10万×2
6	クラディウスII(ニューバージョン)	3,136,600	EXCEED-PULPUL	5-5④Fノーマル 15万エブリ
7	〃	2,620,700	ARIS-ΨⅤ	5-4　③Fノーマル 15万エブリ
8	リングの王者	108,600	NGM-びんぼう®	アップライトノーマル 1コイン
9	地獄めぐり	1,854,090	RAYS-ΨⅣ	全面クリア ノーマル3人設定
10	中華大仙	732,400	NGM-師匠	全面クリア　ノーマル3人設定

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,138,400	でじゃぶうううひょひょ	3周目4面 ③ F
2	グラディウスII	1,762,500	XYZ-H.M	3周目8面 ④ F
3	獣王記	384,000	NKKU	クリア
4	メルヘンメイズ	298,800	レッドミラージュ	R8
5	中華大仙	715,200	HAL	クリア
6	レインボーアイランドエキストラバージョン	31,607,100	T.I	C 10SI～10 クリア
7	P-47	1,098,900	XYZ-HM	エリア7
8	ファイナルラップ	2' 29" 61	T.M	4周設定 4人プレイ
9	ペラボーマン	275,500	SGG 「ワインガードナー」ENG	R26
10	アサルトプラス(スーパー)	812,750	レッドミラージュ	クリア

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=3

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	功里金団	506,700	佐藤守	ノーマル、RD.4、3人40万で1人
2	リングの王者	5,526,100	WOG	ノーマル、全面クリア
3	1943改(IP)	4,063,150	YOHKO	ノーマル、全面クリア モビXO
4	火激	9人クリア	SET	ノーマル 9人クリア
5	迷宮島	2,776,300	SPREAM-BOMB	ノーマル、3人 全面クリア
6	スカイソルジャー	4,010,910	MARO	ノーマル、3機 全面クリア
7	中華大仙	762,500	GIN	ノーマル、3人 全面クリア
8	地獄めぐり	1,152,300	村田兆治	ノーマル、3人 RD.7
9	メルヘンメイズ	391,080	ŌTŌMŌ	ノーマル、3人 RD.9
10	ギャラクシーフォースII	3,902,550	F.M	レベル、1スタート 全面クリア

8ビット ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	278,130	KEI	クリア
2	P-47	1,753,700	RYO	エリア13
3	A-JAX	1,920,000	ヒサピー	クリア
4	究極タイガー	9,635,300	XYZ-M.M	エリア894
5	ワールドカップ	ファイナル7:1	REI	
6	ラビオレプス	3,663,900	MINORU	ノーマルクリア ノーミサイル
7	スーパーハングオン(ミニライドオン)	3' 05" 24	IHI	イージー55" アフリカ
8	〃	5' 32" 54	HI.	〃 アジア
9	〃	7' 40" 00	RYO	〃 アメリカ
10	〃	9' 47" 87	?	〃 ヨーロッパ

ダイエーDLL郡山店 ☆=18

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハイパースポーツスペシャル	5,500	—・・—	アーチェリー
2	〃	32,000		クレー射撃
3	ペラボーマン	291,900	AHO	1コイン 24面
4	P-47(IP)	1,922,900	AN-DYE.S	IP 7面サギ13面
5	アサルト(1日バージョン)	757,300	たいらんとはどーなった	クリア
6	グラディウスII	933,500	AN-DYE.S	① F 2 8
7	〃	1,273,100	〃	② F 3 4
8	〃	1,382,700	〃	③ F 3 4
9	〃	2,274,100	SPREAM-B㊎	④ F 4 8
10	航空騎兵物語	644,600	Mr.デッパの大冒険	2-3.

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(IP)	4,446,300	MSA	ALLノーマル
2	地獄めぐり	828,800	ASS-WIZARDWIN	
3	グラディウスII(ニューバージョン)	1,497,800	ASS-No.5	①-F3-8
4	グラディウスII(ニューバージョン)	1,684,400	ASS-No.5	②-F3-8
5	グラディウスII	1,875,900	ASS-OUTwithFLcap	③-F4-4
6	メルヘンメイズ	413,340	失敗して落ちたら-OUT	R-9 3機設定
7	中華大仙	697,500	MSA	ALLノーマル設定
8	アサルトプラス(イージー)	1,244,600	ASS-OUTwithF.Lcap	ALLイージー3機設定
9	アサルトプラス(スーパー)	2,586,250	上に同じ-OUT	ALL同上残8
10	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9' 04" 80	さらに上に同じ-OUT	ヨーロッパ

ゲームコーナーロム ☆=1

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	422,040	THU・あぶそーぶ	3人ノーマル 9面
2	中華大仙	846,000	FXT-TON	3人ノーマル ALL
3	迷宮島	3,032,800	会長小林(MARS)	3人ノーマル ALL B:10万×3
4	地獄めぐり	1,034,060	㋹	3人ノーマル BOS
5	航空騎兵物語	1,233,300	FXT-TON	3機ノーマル ALLエブリ2周設定
6	P-47	10,000,000	FXT-TON	3機ノーマル 10 2 残機17
7	ペラボーマン(旧バージョン)	416,400	THU・あぶそーぶ	ノーマル ALL永久パターン無し
8	アサルト(旧バージョン)	844,350	THU・あぶそーぶ	ノーマル3機 ALL
9	グラディウスII(ニューバージョン)	1,310,700	㋒PAC	4機ノーマル ③ F3 4
10	グラディウスII(ニューバージョン)	1,466,800	㋒PAC	4機ノーマル ④ F3 4

アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリーグ	1,071,100	佐高のよっさん	ノーマル
2	ワールドスタジアム	ホームラン距離150m	△しぶ	〃
3	F1ドリーム	トータルポイント58	△ゆう	〃
4	アサルト	640,850	△まさゆき	全面クリア
5	P-47	1,021,000	△まさゆき	8面
6	グラディウスII	1,571,300	△まさゆき	3周目8面 ④ F
7	ダブルドラゴン	341,850	△たかおさんげんきですか	
8	R-TYPE	全2周クリア	△まさゆき	
9	ザ・ディープ	210,000	△さとうじゅんいちろう	
10	トライアウト	240,000	△ようすけ	

秋田キャロットハウス ☆=1

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	602,880	VIEGLE-KAY	ノーマル 3人設定 全面クリア
2	アサルトプラス(イージー)	1,245,100	NIN	ノーマル 全面クリア
3	アサルトプラス(スーパー)	775,500	NIN	ノーマル 10面
4	ペラボーマン(ニューバージョン)	495,200	VIEGLE-Z.K	永パ防止バージョン ノーマル全面クリア
5	ロストワールド(IP)	4,767,800	VIEGLE-Z.K	ノーマル 全面クリア
6	グラディウスII(ニューバージョン)	1,620,600	VIEGLE-Z.K	15万エブリ ノーマル 3 8
7	迷宮島	2,870,300	VIEGLE-かんづめや	3機設定 ノーマル 全面クリア
8	地獄めぐり	1,441,880	VIEGLE-Z.K	3人設定 ノーマル 全面クリア
9	中華大仙	841,800	MOO	全面クリア ノーマル
10	西遊降魔録	278,680	CAT	5面 ノーマル

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	中華大仙	710,800	TOR	ノーマル6万/30万3人設定 全面クリア
2	地獄めぐり	1,544,560	TAKE	5万、15万、50万3人設定 全面クリア
3	1943改	6,006,390	KIMI & HIDAKI	2Pノーマル3機 全面クリア
4	〃	4,414,390	BOK-久保田	2Pノーマル3機 全面クリア
5	ペラボーマン	388,600	斉藤治	ノーマル 全面クリア
6	コンチネンタルサーカス	5,598,980	NTP-AVGS=ALL(巨蔵人)	ノーマル日本GP 全面クリア1位
7	功里金団	824,650	MOO	ノーマル 最終ボス覇王
8	ニンジャウォーリアーズ	363,040	ANK	ノーマル 全面クリア
9	グラディウスII(旧バージョン)	1,078,300	やおやMrKII	2万・7万3機ノーマル 2-7 ③ F
10	ギャラクシーフォースII	1,668,590	やおやMrKII	ノーマルエネルギー1200 5面

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1389	E-SWA'S 管理人さんっ!C	1コイン 全面クリア
2	アフターバーナーII	HIT=582	PIN-Sgr㋐	1コイン全面クリア(女性!!)
3	ギャラクシーフォースII	3,959,590	F.M	START1 イージー 全面クリア
4	ホットロッド	4,922,840	VALTECH-狛犬	1コイン9周目18面
5	ペラボーマン(旧バージョン)	338,000	VALTECH-Mr.hope	1コイン 全面クリア
6	アサルト(旧バージョン)	533,600	ATM-BEE	1コイン 11面
7	グラディウスII(ニューバージョン)	570,900	VALTECH C爆田(B)	2周4面②-F
8	リードアングル	119,550	RMC-SHO	1コイン5面
9	上海	574	BONOBONO中村	1コイン4面
10	ベビーウェイトチャンプ	7,238	VALTECH-布袋寅泰	9試合目星4個

プレイシティキャロット八戸店 ☆=1

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	645,680	E.C	オールクリア ノーマル設定
2	アサルトプラス(イージー)	1,242,250	HIT-ARY	オールクリア 残機5
3	アサルトプラス(スーパー)	1,572,350	HIT-ARY	オールクリア 残機3
4	ペラボーマン(ニューバージョン)	405,600	K.M	オールクリア バージョンC
5	迷宮島	2,282,600	なかすくん	オールクリア 2人設定
6	ロストワールド(IP)	5,719,200	K.M	オールクリア
7	中華大仙	756,800	勅使	オールクリア ノーマル設定
8	獣王記(IP)	571,500	RUG	オールクリア ライフ3
9	グラディウスII(ニューバージョン)	1,527,100	E.C	3-8 ①-F
10	グラディウスII(ニューバージョン)	1,260,400	E.C	3-4 ②-F

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	中華大仙	613,200	加賀真二	1コイン ノーマル
2	地獄めぐり	741,130	加賀真二	1コイン ノーマル
3	グラディウスII	642,000	やらえだ	① 2-4 ノーマル
4	グラディウスII	599,900	加賀真二	② 2-4 ノーマル
5	グラディウスII	727,300	デブ修太	③ 2-4 ノーマル
6	グラディウスII	989,100	やらえだ	④ 2-7 ノーマル
7	アサルト	770,650	HIT-ARY	11面 1コイン ノーマル
8	ラストデュエル	425,600	加賀真二	1コイン 2-2 ノーマル
9	1943改	3,652,110	スーパーマグナム デリシャス智則	1コイン ノーマル
10	功里金団	291,700	T.N	1コイン ノーマル

プレイシティキャロット仙台店 ☆=24

宮城県仙台市中央1-2-3第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	734,420	SPREAM-SOL	全面クリア ミスミ
2	迷宮島	2,959,750	小林(MARS)	全面クリア 10万、10万1UP
3	ペラボーマン(ニューバージョン)	505,600	SPREAM-I.Z	バージョンC 全面クリア
4	地獄めぐり	2,935,830	SPREAM-SAKI	全面クリア 1UP=ス
5	グラディウスII	4,561,500	SPREAM-SAKI	4-(F) 8 4
6	アサルトプラス(スーパー)	1,887,400	SPREAM-K.W	全面クリア
7	チェッカーフラグ	534,840	SPREAM-K.W	全面クリア
8	中華大仙	852,300	SPREAM-I.Z	全面クリア
9	レイメイズ	2,341,160	突然のふりーちん	ノーマル 全面クリア
10	ロストワールド	3,462,000	SPREAM-P.V	全面クリア1P

プレイランドファンタジー ☆=1

宮城県仙台市中央1-7-6西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,496,920	ALBIREO	ノーマル レベルススタート
2	コンチネンタルサーカス	6,624,170	帰郷途中のO.S君	イージー 1位ゴールイン
3	グラディウスII	2,358,600	SPREAM-K.W	ノーマル 4-8 4 F
4	バーディ・トライ	13アンダー	TAK	ノーマル
5	リングの王者	3,390,000	SPREAM-もっきゃ	1日バージョン クリアノーマル
6	UFO戦士ようこちゃん	660,900	ファンタジーのNANNO	ノーマル 2-3
7	西遊降魔録	764,040	SPREAM-Y.U	ノーマル クリア
8	地獄めぐり	1,508,660	ZYX(梅羅夢)	ノーマル クリア
9	獣王記	574,200	SPREAM-RIO	ノーマル・LIFE=S クリア
10	ペラボーマン(ニューバージョン)	442,000	RADISH-T.S	クリアノーマル

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	724,940	TOMY	ALL残2 イージー4機
2	V'BALL		K.T	
3	迷宮島	2,797,550	借金なしのわ	ALL 1万×2・10万×1
4	地獄めぐり	1,232,240	ZYX	ALL
5	中華大仙	708,400	S.S.	ALL
6	西遊降魔録	768,010	ロボコッパー	ALL
7	グラディウスII	943,600	㋒PAC	2-8 ①-F
8	〃	851,900	わ	2-4 ②-F
9	〃	810,900	Y.S	2-4 ③-F
10	〃	1,264,300	BATTLE HOPPER	3-3 ④-F

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19
No.20	No.21
No.22	No.23
No.24	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）才 性別 （男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

キリトリ線

特集：AMショー


No15('87 12月号)

特集：R-TYPE

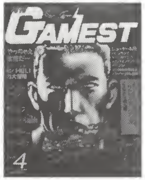

No14('87 11月号)

特集：1943攻略


No11('87 8月号)

特集：妖怪道中記


No10('87 7月号)

特集：丸ごと攻略


No19('88 4月号)

特集：新作ヘリ会戦


No18('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞


No17('88 2月号)

特集：ＡＢⅡ全攻略


No16('88 1月号)

特集：ベラボーマン


No23('88 8月号)

特集：グラⅡ攻略


No22('88 7月号)

特集：グラⅡ攻略


No21('88 6月号)

特集：AOUショー


No20('88 5月号)

特集：地獄めぐり


No24('88 9月号)

君こそゲーメスト!

ゲーム	条件	スコア	ネーム	店舗
アサルトプラス	イージー	1,250,900	HCM-てった	個人申請 星ヶ丘C.H(愛知)
	スーパー	2,392,000	ATF-TEN	PC巣鴨(東京)
メルヘンメイズ	稼ぎ部門(2ミス)	734,420	SPREAM-SOL	PC仙台(宮城)
	ノーミス部門	725,750	MGN-ぬらりひょんず	ゲームセンターUFO(神奈川)
中華大仙		890,600	URX-TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
地獄めぐり		3,223,650 (1UP×5)	DOUGO (プレッシャー+α)	プレジャーキャッスル(東京)
迷宮島(3人)		3,127,500 (残り1)	UUU ㊟	キャノン最前線(愛知)
スカイソルジャー		4,532,770	Sniper-KYO	個人申請 ゲームプラザ(熊本)
功里金団(クリア優先)		1,034,900	UTU	ビデオゾーン50(鳥取)
リングの王者	テーブル(5面設定)	6,392,200 (体力+90)	TORK	個人申請 ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
	アップライト(エンドレス)	1,000,000+α	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO(神奈川)
ギャラクシーフォースII	ノーマル シールド7	4,367,340	HCS-・・A	ハイテクセガ表町(岡山)
	イージー シールド不明	4,478,550	FRS-N.O	個人申請ゲームイン大学院(東京)
チェッカーフラグ		552,680	Sniper-NOM	ゲームプラザ(熊本)
1943改	1P	4,758,820	OOI	プレイシャトー(神奈川)
	2P	6,467,210	NJP-SUR-CNT & CNT友の会	タイトピア木屋町(愛媛)
航空騎兵物語		1,320,800	SHS-Y.N	個人申請ゲームセンター大野プレイランド(福井)
ゴールドメダリスト		84,946 (金メダル18個)	HCM-MOLE	個人申請ゲームプラザ本郷(愛知)
獣王記		581,000	MJN	個人申請 ゲームプラザ(熊本)
西遊降魔録(3人)		812,170	URX-EXS	ゲームセンターUFO(神奈川)
モンスターランド		残りゴールド 7,559	AGFⓙ	PC豊橋(愛知)
グラディウスII(ニューバージョン)(15万点EVERY)	①ミサイル フォースフィールド 6周目8面	3,859,700	ATF-KEN	PC巣鴨(東京)
	②スプレッドボム フォースフィールド 8周目4面	5,320,500	AZUKI-CRS-終ってるよ内藤	個人申請ゲームセンターペガサス(埼玉)
	③フォトントーピドー フォースフィールド 12周目5面	7,023,900	ICE-N.O	個人申請ビデオパレス(埼玉)
	④2-WAY フォースフィールド 15周目5面	1,000万点+α	AZUKI-CHE?	個人申請ハイテクセガ大宮(埼玉)
ファイナルラップ	1P	2'26"40	帝	個人申請PC巣鴨(東京)
	2P	2'15"25	KJG-WST, NOB	個人申請 PC第4ビル(大阪)
	3P	2'13"95	KJG-SIN, NOB,WST	
	4P	2'13"01	KJG-WST,NOB, SIN,AKI	
スーパーハングオン(ミニライドオン)	ビギナー(アフリカ)	2'46"26	NJP-㊇鬼のあきんど	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
	ジュニア(アジア)	4'47"61	ARC-復活!!RVI★KT	個人申請ゲームプラザニュー日の出(長野)

まずは、メルヘンメイズから。残り人数のボーナス点はひとりにつき5万点なのですが、ある場所で稼ぐと5万点以上入るとのことです。地獄めぐりにも同じことが言えます（ボーナスが1人10万点なのだが、10万点以上入る場所がある）。

リングの王者のテーブルタイプですが、体力＋90というのは面をクリアした時に入るもので、50万点を引けば標準設定である＋80といっしょになります。ようするに、標準設定なら「5892200点」になります。

ギャラクシーフォースIIは、設定が細かい所まで統一されていないので、参考記録とでも思って下さい。また、イージーの店も多かったので、そちらの方も集計してみました。

また、今回集計していない機種でロストワールドとハイパースポーツスペシャルがありますが、出まわりが遅いため公正を期すため表には載せていません。ちなみに、前者は7506100点、後者は3053700点（3周クリア）が出ています。

また、久しぶりにスーパーハングオンの記録が更新されてます。また、表にはありませんがシットダウンの記録でアフリカ・2分47秒47という記録もあります。

（悠理）

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	353,960	モンキーボンバーズ TRY!	R-8 ノーマル 3人設定
2	アサルトプラス(イージー)	1,234,000	かすみFCのSED-Zap-YA	ALLクリア 3機 ランクB ext A
3	アサルトプラス(スーパー)	1,149,050	SED-T.C-S.Y	ALLクリア 3機 ランクBoextA
4	ベラボーマン(ニューバージョン)	434,300	PUNCH!	ALLクリア ノーマル設定
5	グラディウスII(ニューバージョン)	2,611,400	MIKIFL のSR-M-CHOKU	5-4 ④-F ノーマル設定
6	メトロクロス	571,650	かすみFCのSED-ZaP-YA	R-32 ノーマル設定
7	ワンダーモモ	181,400	モンキーボンバーズ TYR!	Vol.3-4 ノーマル設定
8	ドラゴンスピリット	1,140,180	長谷川	ALLクリア ノーマル 3人設定
9	おかし大作戦	73	金尾	テューハンド
10	スーパーゼビウス	507,520	HYPER-"Y"	15エリア ベリーハード5機設定

ウィルトークタイトー高崎店

群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	31,425,200	RIK君	1コイン、HIT708 ALL
2	グラディウスII	7,649,500	ATU-KEN	12周8面 ④-F
3	1943改	4,437,710	RYU	1コインALL
4	アサルト	1,032,100	TEN	
5	リングの王者	2,642,400	ANK	1コインALL
6	功里金団	659,450	哭きの竜ことH.WADA	
7	コンチネンタルサーカス	5,769,150	KEI	日本GP1位ノーマル
8	チェイスHQ	10,677,480	K.K	1コインタイム60、ターボー3
9	地獄めぐり	1,910,160	宇宙皇子	1P1コイン5人イージー
10	ベラボーマン	356,600	VGS-ECSC	1コイン、ALL、ランクイージー

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	1,246,400	AMS・薫子	①-F3-4
2	〃	1,139,600	AMS・セレン	②-F3-2
3	〃	2,252,000	AMS・セレン	③-F5-4
4	〃	1,810,100	AMS・薫子	④-F3-8
5	ベラボーマン(旧バージョン)	351,500	T.F	全面クリア
6	ストリートファイター	690,100	HINAKO	全面クリア
7	ニンジャウォーリアーズ	297,400	CRS-KEI	全面クリア
8	ビジランテ	6,900	なんかちょーだい	1面ボス
9	西遊降魔録	45,860	お金かして	2面ボス、ぶた
10	ダライアスエキストラ	619,670	なんだーそらー	Dランク 3機

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	11,176,900	?	3-4
2	功里金団	211,600	Yくん	3面
3	地獄めぐり	1,928,050	IGC	1コイン ノーミス全面クリア
4	F-1ドリーム	96ポイント	CMO-MAL	全面クリア P＝24、36、36
5	中華大仙	734,700	LUC	1コイン 全面クリア
6	R-TYPE	2,280,400	厚見	15面(後半) 復活できました
7	メルヘンメイズ	593,300	IGC	1コイン ALLクリア
8	ダッシュ野郎	190,000	KOT	NY
9	究極タイガー	11,600,000	CRS C.S	999＋α
10	ラストデュエル	437,350	LUC	2-3

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	671,650	ZAT-㊍	ノーマル・3機設定 残1ALLクリア
2	アサルトプラス(スーパー)	1,291,100	夢神圭	ALLクリア
3	アサルトプラス(イージー)	1,236,950	夢神圭	ALLクリア
4	中華大仙	715,700	MK-Y	ノーマル設定 ALLクリア
5	ベラボーマン	368,700	KSG-ARMS	1コイン ALLクリア
6	地獄めぐり	1,512,840	FIN	ノーマル設定 ALLクリア
7	迷宮島	2,747,200	WHEE-ALKAID	残1 ノーマル ALLクリア
8	バーディ・トライ	-14アンダー	S.F.F-μ	ハードランク ホールアウト
9	R-TYPE	1,657,500	AHO-どどんぱ助六	全2周 クリア
10	アサルト(ニューバージョン)	709,200	夢神圭	全11面 ALLクリア

プレイシャトー ☆=16

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	7,116,200	ILG·K.M	11 8④ F ノーマル15万エブリ
2	1943改(IP)	4,758,820	OOI	ALL(ループなし) ノーマル
3	ゴールドメダリスト	77,030	CHA	ALL(IP) 日本金16
4	ベラボーマン	388,400	KEI=DENCO=IINO	ALL
5	地獄めぐり	2,782,140	SSC·ASP	ALL
6	UFO戦士ようこちゃん	719,110	SSC·VAP	4面のボス迄
7	迷宮島	2,629,700	KMC·KCN	全40面クリア
8	ダッシュ野郎	199,300	MICKY	ALL ニューヨーク完走

ハイテクノーベル神保町店 ☆=6

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2828

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	功里金団	928,400	TYR·GMC·HIM	ノーマル全面クリア
2	中華大仙	874,500	TYR·GMC·HIM	ノーマル全面クリア
3	地獄めぐり	1,945,640	TYR·GMC·HIM	ノーマル全面クリア
4	1943改	4,407,520	CRS麗夢YURI	ノーマル全面クリア
5	ゴールドメダリスト	81,419	TYR·GMC·HIM	全2周クリア ノーマル
6	P-47	4,014,600	TYR·GMC·HIM	ノーマル 29面
7	レイメイズ	2,298,110	TYR·GNC·HIM	ノーマル全面クリア

サンペデックナムコランド ☆=6

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	3,156,800	MIRAGE·B·K．	全面クリア ノーマル
2	メルヘンメイズ	553,060	CHAT·アトゥル·アトゥル	クリア ノーマル、3人設定
3	アサルトプラス(イージー)	1,043,200	CHAT·TOM	クリア ノーマル
4	アサルトプラス(スーパー)	1,280,850	CHAT·TOM	クリア ノーマル
5	迷宮島	2,730,050	CHAT·武井	クリア ノーマル·1万、スカ10万
6	チェッカーフラグ	530,160	MRG·MRI	クリア ノーマル
7	バーディトライ	-19	S.F.F.·μ	18Hホールアウト ノーマル
8	西遊降魔録	284,100	CHAT·SBT	5面 ノーマル、3人設定
9	グラディウスII	2,413,100	HTL·CBK·Ⓒ	④·F4 8 ノーマル
10	中華大仙	716,900	CHAT·仮装大賞	クリア ノーマル

小野塚商店(愛称：トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イーアルカンフー	3,319,400	S.ONDR	リバイバル
2	黄金の城	882,900	S.NITH	リバイバル
3	セビウス	321,770	Y.ONDR	リバイバル
4	エースアタッカー	15-1	MZN	
5	グラディウスII(ニューバージョン)	1,326,900	Y.ONDR	
6	獣王記	337,200	T.KBYSh	
7	中華大仙	689,900	TsRGSK	クリア
8	ベラボーマン	322,600	IZW	
9	迷宮島	751,800	MZN	
10	メルヘンメイズ	97,830	MTsMT	

荏原ゲームコーナー ☆=11

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	中華大仙	867,200	JAG·包J·AXI	全面クリア ノーマル3人
2	メルヘンメイズ	622,620	EGC·POW	全面クリア ノーマル3人
3	地獄めぐり	2,660,450	HST·SPT	全面クリア ノーマル 3人残4IUPXO
4	迷宮島	2,889,950	JAG·ドラ博士H.S	全面クリア 10万×2
5	ゴールドメダリスト	81,672	EGC·POW	金×17 全面クリア
6	アウトラン(ヴァインヤード)	4'37"87	EGC·IOA·IKE	55·53·53·58·42'31
7	アウトラン(デスバレー)	4'35"71	EGC·IOA·OMU	アルプス回り 55·52·53·54·44'18
8	アウトラン(ストーンヒル)	4'36"75	EGC·IOA·IKE	55·53·52·54·46'00
9	アウトラン(デュアルウェイ)	4'34"12	EGC·IOA·IKE	55·52·52·54·43'84
10	アウトラン(レイクサイド)	4'36"40	EGC·IOA·OMU	54·54·53·55·44'25

ビデオインセガ船橋店 ☆=2

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,798,820	REC·中村由真	ノーマル 1面スタートクリア
2	〃	3,601,390	EMPTY	ノーマル 2面スタートクリア
3	〃	3,464,160	EMPTY	ノーマル 3面スタートクリア
4	〃	3,710,660	EMPTY	ノーマル 4面スタートクリア
5	〃	3,155,930	EMPTY	ノーマル 5面スタートクリア
6	獣王記	565,800	EMPTY	ノーマル クリア(1P)
7	獣王記	720,700	EMPTY&NARON	ノーマル クリア(2P)
8	メルヘンメイズ	354,560	MRG·B.K	ノーマル 8面
9	西遊降魔録	271,280	REC·TKM·NZA	5面
10	アサルト	827,500	JAP	クリア

ゲームセンターUFO ☆=15

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャクシーフォースII(DXタイプ)	3,951,380	URX·POM·ART	ALL·2面から 完全ノーマル設定
2	メルヘンメイズ	725,750	MGNとこぶし挿入 形態池上最最渦く	ALLノーマル 3設ノーミス
3	リングの王者(テーブル·IP)	5,856,400	URX·緑の少年	ALL残582 ノーマル+80設定
4	リングの王者(UP·IP)	1,000,000+α	URX·緑の少年	1コイン防衛21回 ノーマル+80設定
5	迷宮島	3,079,950	URX·SUM	ALL 3設残0
6	ハイパースポーツスペシャル	286,770	URX·緑の少年	ALLノーマル 3周設定
7	スカイソルジャー(IP)	3,675,030	URX·MAC	ALL·ノーミス
8	中華大仙(おさる)	890,600	URX·TEC	ALL·ノーマル 3設残0
9	西遊降魔録(IP)	812,170	URX·EXS	ALLカッペ 3設残0
10	チェッカーフラグ	544,770	YUM·T.S	ALL·ノーマル 読み辛くてごめん。

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1-1八王子そごう9F ☎(0426)24-2511内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2,662,200	小笠原	ノーミス 4-8 ④-F
2	オペレーションウルフ(ちびっこシリーズ)	185,900	B.S	HITPOINT 62.3%
3	R-TYPE	1,642,400	NOJ	2-5
4	アサルト	756,550	DAJI	11面
5	究極タイガー	2,188,220	NOJ	イエローのみ選択 240エリア
6	ソニックブーム	465,690	NOJ	12面
7	ダッシュ野郎	192,130	NOJ	N.YRACE
8	P-47	1,033,400	NOJ	8面
9	A-JAX	1,893,100	NOJ	7面
10	地獄めぐり	1,229,220	NOJ	ノーマル3人 BOSS

ハイテクセガ柏店 ☆=2

千葉県柏市1-1-11丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,450,100	TAK	最終面クリア
2	グラディウスII	1,201,100	あらし君の弟子·Y·I	①-F
3	獣王記	469,600	大山	
4	ベラボーマン	387,400	ZENCHAN	1コインALL
5	P-47	851,700	RYU	ラスト
6	ツインイーグル	53,780	マイク	
7	リードアングル	221,350	AEX·RYU	Last Boss
8	迷宮島	2,336,750	U.S.A	ALL.スカ.1万·5万
9	リングの王者	50,200	NOJIRI	
10	ゴールドメダリスト	69,327	OTAKU·CIP	かすみちゃーん

ジョイランドオレンジ ☆=1

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	832,930	しおぱんくん	7面
2	中華大仙	740,200	ZG·PUL	クリア
3	1943改	4,497,590	ZG·PUL改	クリア モビ0
4	ニンジャウォーリアーズ	628,240	しおぱんくん	クリア(永パ有)
5	功里金団	667,300	ECM·C.C	5面ボス
6	コンチネンタルサーカス	5,457,870	杉山	1位クリア
7	ダライアス	6,038,970	ZG·PUL	Z(ニューバージョン)
8	サイクロン	5,158,420	K.K	ピンボールだよ
9	A-JAX	1,856,400	SBK·雲のM·H	イージー5機
10	ストリートファイター	668,900	小林	テーブルクリア

プレジャーキャッスル ☆=6

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	3,223,660	DOUGO(プレッシャー+α)	ALL、ノーマル3設 1UP×5
2	功里金団	947,450	DOUGO／	オールクリア ノーマル設定
3	中華大仙	812,400	TEIGYOKU·YOS	オールクリア ノーマル、3設
4	魔魅伝説	1コイン5面	DOUGO SSC·ASP	ノーマル設定(3人) 永パなし
5	ダッシュ野郎	208,650	RVS·MAX	オールクリア·1位×2 ノーマル設定
6	西遊降魔録	805,590	RVS·MAX	オールクリア ノーマル3設、悟空
7	1943改	4,651,260	PC·ZIN	オールクリア、モビ× 2ノーマル設定
8	〃 (2P)	6,441,240	RVS·CHANI RVS·FIN	オールクリア、モビXO ノーマル設定
9	航空騎兵物語	1,060,300	EXT·CPU	オールクリア ノーマル、3機設定
10	コンチネンタルサーカス(アップライト)	6,354,590	EMG·もうない！／	オールクリア ノーマル設定、雨×3

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆=40

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス(スーパー)	2,392,000	ATF·TEN	ALL 残=8キ
2	グラディウスII(ニューバージョン)	3,859,700	ATF·KEN	6-8 ①-F
3	〃	3,322,600	HTL·Y.N	5-8 ②-F
4	〃	3,460,600	あべくん	6-4 ③-F
5	地獄めぐり	3,003,120	HTL·Y.N	残2キALL
6	迷宮島	3,063,500	GMC·NIXⓉ	ALL105-10万-5万
7	獣王記	580,100	HTL·獣王バイオ	ALL10万×5
8	レイメイズ	2,333,020	CRAMP BOY	ALL3ミス
9	中華大仙	844,900	闘幻狂NAN	ALL
10	ベラボーマン(ニューバージョン)	485,900	KOT	33(ALL)

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,081,350	JNY·SET	ニュースター ALL
2	地獄めぐり	1,548,500	JNY·NUT	ニュースター 全面クリア
3	迷宮島	2,821,950	とよ	ニュースター·ノーマル 全面クリア3人設定
4	獣王記	564,700	JNY·D,S	ニュースター 全5面クリア
5	コンチネンタルサーカス	5,488,040	JNY·SET	ニュースター ALL
6	メルヘンメイズ	68,050	N.T	上高地 ノーマル 6面3人設定
7	ダッシュ野郎	108,200	じゅんいち	上高地
8	リードアングル	142,680	K.K	スターライト ノーマル 6面3人設定
9	航空騎兵物語	278,300	Y.B	スターライト
10	グラディウスII	3周目8面	J.N	京王④-F

カジノカーニバル ☆=2

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943改	4,592,050	やる気 $\lim_{x \to 0}$ X	1コインモビ×1
2	アサルト	713,400	佐藤	1コインALL
3	迷宮島	2,902,000	常夏カジノ	1コインALL3人設定 不明 不明 不明
4	カウンターラン	1,000,000+α	キングハンターバンク	1コインRUN144
5	グラディウスII	3,837,700	アツイよ～	6-8 4-Ⓕ
6	獣王記	404,500	拝島福田	数コインALL
7	メルヘンメイズ	298,940	拝島Y.T	1コイン8面
8	ロストワールド	2,133,700	なし	1コインX面
9	魔魅伝説	316,800	TAM	1コイン5面

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールドメダリスト	76,297	京極淳一郎	2周全面クリア
2	スカイソルジャー	3,830,180	GCN·FOO	ALLクリア
3	迷宮島	2,882,500	ASHURA·CUTTLE	ALLクリア10万×2+スカ
4	地獄めぐり	1,473,990	ぺでぃぐりいちゃむーぐぶ	ALLクリア
5	ハイパースポーツスペシャル	78,250	赤沼泉	10面
6	中華大仙	730,400	WHIM·NRO	クリア
7	メルヘンメイズ	592,310	上原貴彦from中廷	ALLクリア
8	リングの王者	5,012,300	WHIM·NRO	ALLクリア
9	功里金団	682,150	相馬大介	4面クリア
10	1943改	4,178,070	S.NOVA.DAN	ALLクリア、モビ2、トンボ0

ヒットゲームBEST10

上位変わらず…来月は変動か？

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ワールドスタジアム	504	ナムコ
2	2	グラディウスII	368	コナミ
4	3	ファイナルラップ	226	ナムコ
—	4	メルヘンメイズ	225	ナムコ
3	5	ベラボーマン	203	ナムコ
—	6	ギャラクシーフォース	184	セガ
—	7	リングの王者	169	コナミ
10	8	アウトラン	156	セガ
6	9	地獄めぐり	154	タイトー
—	10	中華大仙	150	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
スーパーリアル麻雀PIII 140	獣王記 138	アフターバーナー 134	迷宮島 125	R-TYPE 107

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームＢＥＳＴ10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は84店の7月末現在で集計しました。



東京・Eくらっしゅ II君

安定して強いワールドスタジアム

今月も上位はほとんど変わらず、ワールドスタジアムが1位、グラディウスIIが2位でした。ニューゲームはいくつか入ってきたものの、大ヒットになるような機種はないような気がします。

さて、1位のワールドスタジアムはずっと安定した人気を保っています。当分人気の衰えることはなさそうですね。これから夏休みの集計結果が出てくると、どのような得点の伸びが出てくるかというところです。

グラディウスIIも、ゲーム好きの少年が多いゲームセンターでは相変わらずの人気のようです。最近はレーザー系統の武器を使っている人も多いようですね。

3位はファイナルラップでした。ベラボーマンが少し落ちた分だけ上がってきたというところでしょう。

4位のメルヘンメイズはナムコのキャラクターゲームの新作です。ナムコ系のゲームセンターではスタートダッシュはなかなか快調だったようです。

このゲームはナムコ系のゲームセンター以外でも出回っていますが、来月あたりはちょっと苦戦しそうです。来月はこのゲーム、どの程度の順位をキープできるでしょうか。キャラクターゲームらしい、ジャンプのシビアさがこのゲームの持ち味であるので、操作性に慣れるまでが辛いような気がします。

5位のベラボーマンは少し順位が落ちましたが、まだまだ人気は健在のようです。

台数出まわれば期待度大

6位には、ギャラクシーフォース（II）が入ってきました。このゲームに関しては、IIになってから完成度がはるかに増したことと、台数がかなり出回ったことが躍進の大きな原因でしょう。

このゲームは、セガの体感ゲームとして当分ベストテンに残ると思いますが、そのせいかどうかアフターバーナーが13位に落ちています。アフターバーナーは、ほとんど1年間ヒットゲーム・ベストテンの中に入っていましたが、ようやくその時代が去ったということでしょうか。

7位のリングの王者は、久しぶりのプロレスゲームということと、キャラクターの良さで7位に入ってきました。アメリカらしい雰囲気がなかなかウケているようです。ただ、プロレスゲームとしては、ルール面が今一つ納得いかないのは私だけでしょうか。

8位はおなじみのアウトランが、遂にアフターバーナーより上の順位に来てしまいました。

9位は地獄めぐりが何とか残りました。来月はちょっとベストテンに残るのは厳しいでしょうか。

10位の中華大仙は、非常にシンプルなゲーム作りと中華風の味が気軽にプレイさせているようです。とっつき易いゲームですね。

今月は上位5機種のうち4機種がナムコゲームでしたが、私の行ってるゲームセンターにはワールドスタジアムしかありません。来月はロストワールド、スカイソルジャーあたりが有望なのでは。

（ぜんじ）

プレイシティキャロット IN甲府（甲府周辺集計） ☆＝5

山梨県甲府市下飯田1-1-8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	中華大仙	821,500	DAZUNI TN-KO	全面クリア ノーマル 3人設定
2	アサルトプラス（イージー）	1,241,650	DAZUNI B・I	全面クリア ノーマル
3	アサルトプラス（スーパー）	1,046,800	DAZUNI B・I	10面 ノーマル
4	メルヘンメイズ	383,350	DAZUNI 中もちょ	最終面 ノーマル 3人設定
5	リングの王者	286,400	なまけブタ	ノーマル
6	獣王記	576,300	C&P ILM	全面クリア ノーマル
7	迷宮島	2,898,850	DAZUNI とよくん	全面クリア ノーマル 2人設定
8	地獄めぐり	1,790,460	DAZUNI 中もちょ	全面クリア ノーマル 3人設定
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	648,430	H.I.M.ⓡ	ALL残1 ノーマル 3人設定
2	アサルトプラス（イージー）	1,243,000	E.R.	ALLノーマル設定
3	アサルトプラス（スーパー）	2,236,000	AIQⓡ	ALLノーマル設定
4	ギャラクシーフォースII	3,327,890	P.ST-HIROちゃん	ALLノーマル設定 1面スタート
5	グラディウスII（ニューバージョン）	1,432,200	H.I.M.ⓡ	3周目4面 ①-F エブリ15万
6	グラディウスII（ニューバージョン）	1,882,300	H.I.M.ⓡ	3周目8面 ④-F エブリ15万
7	獣王記	563,800	A.S	ALLオール10万点 ノーマル 3人設定
8	迷宮島	2,745,700	恵-and恵美	3人設定 10万・10万・1万
9	西遊降魔録	761,900	元都民のBal	ALL ノーマル3人設定
10	ロストワールド	5,816,100	マイナーTANⓡ	ALL ランクイージー

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	1,233,800	遊麗R	クリア2周
2	グラディウスII（旧バージョン）	947,400	ATM Fowls' chick	2-7③-F 2万・7万エブリ
3	グラディウスII（旧バージョン）	902,200	HENⓜ	2-5④-F 2万・7万エブリ
4	功里金団	952,560	ATM TEL²7	5面中ボス
5	ドラゴンスピリット	1,235,540	ATM TEL²7	クリア
6	西遊降魔録	259,280	ⓡ½なんてったってしたっぱKMK	5面ボス
7	アサルトプラス（イージー）	1,035,850	ATM Ariesなんの	クリア残4
8	1943改	4,430,860	ATM Ariesなんのⓝ	大和100%モビ×3
9	ギャラガ 88	1,187,700	ATM TEL²7	クリアワープ×5
10	メルヘンメイズ	104,820	MANMA	きかいの国4面

がらん3 ☆＝2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,456,160	P.S.T HIROちゃん	クリア セレクト1面 ノーマル
2	ギャラクシーフォースII	3,328,350	P.S.T HIROちゃん	クリア セレクト2面 ノーマル
3	ギャラクシーフォースII	3,116,010	P.S.T HIROちゃん	クリア セレクト3面 ノーマル
4	ギャラクシーフォースII	2,390,440	P.S.T HIROちゃん	最後 セレクト4面 ノーマル
5	ギャラクシーフォースII	2,453,820	P.S.T 地下鉄童子 YAWARA！	最後 セレクト5面 ノーマル
6	アフターバーナーII	Hit＝1,281	RNDⓡ	残3 ノーマル
7	1943改	4,533,520	APO' S FINAL STAR	大和100% モビ×3
8	ツインイーグル	2,609,000	P.S.Tⓓ Be With福来！	残0 クリア
9	モンスターランド	残G5,496	有頂天	クリア
10	飛翔鮫	1,000万＋α	P.S.T PAL！	18-5 残20 AREA999＋α

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,179,870	FGK-SOH	イージー設定 ALLクリア
2	アフターバーナーII			川島来いよ～
3	グラディウスII	1,330,300	いかす男ジミー山村	3-4ノーマル設定 ④-F
4	ファイナルラップ	2′ 29″ 03	未来がライバル	1人PLAY
5	ベラボーマン	310,200	もっとやってヨー、うきい	ノーマル設定 1コイン R-28
6	獣王記	574,200	SDI（三条）	ノーマル設定 1コイン R-ALLクリア
7	P-47	956,200	おちゃる	ノーマル設定 1コイン R7
8	西遊降魔録	500,070	ぽーかるまさし	ノーマル設定 ALL
9	グラディウスII	856,400	香澄がライバル	2-4 ノーマル設定 ③-F
10	スーパーリアル麻雀PIII	未来の3枚目	みーとろっど（肉の凶器）	1コイン 私の勝ちみたいですね……

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	地獄めぐり	1,511,660	Sqt.pepper	ノーマル.3人 ALL
2	迷宮島	2,781,000	ああ！高2の夏がすぎてゆく～	ノーマル.3人.ALL 10万 10万 5万
3	アサルトプラス (イージー)	1,052,950	NNN-STR♪	ALL ノーマル
4	アサルトプラス (スーパー)	1,340,550	NNN-STR♪	ALL ノーマル
5	メルヘンメイズ	406,230	?	ノーマル.3人 9面ボス
6	サンダーブレード	5,097,440	ARIX-HTL 諸星あたる	ノーマル クリア
7	1943改(1P)	4,382,870	天童あかね	ノーマル ALL
8	リングの王者	1,459,800	天童あかね	ノーマル ALL
9	獣王記	536,900	SGP-YYY	ノーマル ALL
10	グラディウスII	1,890,600	山路真吾	④-F 3-8

ビッグキャロット京都 ☆=2

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス (イージー)	1,015,900	SaSaki	ノーミスオールノーマル設定
2	アサルトプラス (スーパー)	576,850	ToMo	10面 ノーマル設定
3	悪魔城ドラキュラ	585,500	ブラッド四世	4-5 ノーマル設定
4	メルヘンメイズ	576,240	ゆうちゃん♥	2ミス.3人設定ノーマル設定
5	A-JAX	766,500	TURKEY	1ミス ノーマル設定
6	西遊降魔録	751,430	㊋TURくん 君もやりなさい	2ミス イージー設定
7	迷宮島	2,638,450	CYG	ノーミス 3人.ノーマル設定
8	中華大仙	701,600	TURKEY	1ミス ノーマル設定
9	ギャラクシーフォースII	3,407,800	TURKEY	オールクリア ノーマル設定
10	R-TYPE	1,179,100	P・シェン	ノーミス ノーマル設定

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス (イージー)	1,030,650	みっちい	全面クリア ノーマル
2	アサルトプラス (スーパー)	767,800	みっちい	10面　ノーマル
3	地獄めぐり	1,598,530	Sgt.Pepper	全面クリア ノーマル3人設定
4	メルヘンメイズ	316,760	みっちい	8面 ノーマル3人設定
5	中華大仙	580,100	TEN	5面　ノーマル
6	P-47	706,800	GALL・FORCE	6面　ノーマル
7	火激		BO²	全面クリア ノーマル
8	グラディウスII	548,500	NOBUAKI	2-3 ノーマル3機設定
9	究極タイガー	4,059,620	鳥居-日出	エリア356 ノーマル3機設定
10	レインボーアイランド	1,033,390	YAS	10面 ノーマル3人設定

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スカイソルジャー	2,938,230	GEK	ノーマル　1コイン
2	ゴールドメダリスト	金メダル18個	BAA	1コイン
3	1943改	4,519,580	GEK(1P)	全面クリア ノーマル1コイン
4	リングの王者	5,481,500	GEK	オールリングアウト 全面クリア　ノーマル
5	アサルト	744,450	Sgt.Pepper	全面クリア　ノーマル
6	西遊降魔録	283,570	中塚建	最終面1コインノーマル
7	ベラボーマン	421,300	SGP-YYY	全面クリア　ノーマル
8	ストリートファイター	748,300	DISINTEGRATE	全面クリア ノーマル1コイン
9	コンチネンタルサーカス	5,429,400	FBI	全面クリア　1コイン
10	ニンジャウォーリアーズ	326,280	良太	全面クリア　1コイン

ハイテクランドセガ杉本町店 ☆=4

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	413,900	VEE	イージー 全面クリア
2	獣王記	516,900	磯見利彦	4人LIFE5 全面クリア
3	ギャラガ' 88	1,406,100	ARIX-EXP	イージー　5機 D5-全面クリア
4	サンダーブレード	5,084,660	ARIX-EXP	イージー 5機 スタンディング全面クリア
5	カウンターラン	93,840	DCT-XOR.1.1	イージー　5機 ビギナー14面
6	ギャラクシーフォース	8,633,040	ARIX-魔誕御門 (GCF)	イージーシールド7 10周2面
7	UFO戦士ようこちゃん	172,600	ARIX-EXP	ノーマル　4機 LIFE半分1面クリア
8	ギャラクシーフォースII	2,310,720	ALS	イージーE1200 1→6(途中)
9	西遊降魔録	750,850	ARIX-トランプどろぼう	イージー　3匹 全面クリア
10	ライフフォース	2,432,900	岸和田の家治	イージー　3機 4周3面

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33　☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII	3,224,080	FGK-VIRGO	ALL
2	迷宮島	876,500	魔人衆・人魔神・OPA²	ROUND22.ノーマル
3	リングの王者	3,753,000	MMR	ALLノーマル
4	1943改	3,522,320	AGF	ALLノーマル
5	ベラボーマン	412,300	くまさん梶川	STAGE31　ノーマル
6	P-47	1,079,100	くまさん梶川	ROUND8　ノーマル
7	獣王記	305,500	ASH	ROUND3　ノーマル
8	西遊降魔録	262,740	ORC	ROUND5　ノーマル
9	ラストデュエル	228,850	胎児氏	ノーマル
10	グラディウスII (ニューバージョン)	572,300	MAC	2周-3面　④-Fノーマル

イエローハット ☆=29

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト	6' 19" 64	(参考記録)	Aコースクリア
2	パワードリフト		入荷初日、他コース	申請者なし
3	オーダイン	357,400	S.I.E	7面(ロケテストver)
4	メルヘンメイズ	669,970	LGI	1ミスクリアノーマル 180秒
5	ロストワールド(1P)	6,427,100	BFMㇳ	クリア
6	アサルトプラス (イージー)	1,247,000	のぶし	ノーミスクリアノーマル3機
7	アサルトプラス (スーパー)	1,660,600	NOB-TAT	クリア
8	中華大仙	872,200	GMC-Nㇳ	1たこミスクリア3機
9	獣王記	580,700	FPM	クリア(ノーマル)
10	迷宮島	3,055,900	UUUㇳ	2機設定ALL B=10万.10万.1UP

キャノン最前線 ☆=8

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11　☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	迷宮島	3,127,500	UUUㇳ	3キノーマル残1 B=10.10.10
2	グラディウスII (旧バージョン)	6,260,700	ぽっちゃん	7万エブリ　③-F 10-8
3	リングの王者(1P)	5,556,900	FPG-MTS	ノーマル ALL
4	ギャラクシーフォースII	3,318,530	CLT	ALL
5	メルヘンメイズ	703,210	AMI㋝	ALL
6	中華大仙	711,000	ZAT	ALL残5
7	アサルトプラス (イージー)	1,261,050	のぶし	10万エブリ EAL
8	1943改(1P)	4,152,980	TOM	クリア
9	功里金団	714,150	NAL㋝	クリア
10	地獄めぐり	1,646,990	AMI㋝	ALL

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=7

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	658,300	江戸屋猫八	ノーマル3キ設定 クリア
2	ベラボーマン	362,300	ZIE.	Ver.Cノーマル設定 クリア
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,533,400	M.A	②-F.3-4
4	〃	1,644,500	M.A	③-F.3-8
5	ギャラクシーフォースII	3,367,430	E・NOV Brand.	クリア
6	中華大仙	688,700	VRC-MISS	クリア　残=7
7	アサルトプラス (スーパー)	2,007,900	SOS	5キ設定　クリア
8	地獄めぐり	1,601,960	・F・	クリア
9	迷宮島	2,709,550	PAS.	2キ設定　クリア
10	モンスターランド	残りG=7,559	AGFⓒ	クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	迷宮島	2,608,650	みっきー	3人設定 全面クリア
2	アサルトプラス (イージー)	1,245,850	ASG-Y.W	3機設定 全面クリア
3	メルヘンメイズ	172,150	T.S	ノーマル設定
4	ベラボーマン (ニューバージョン)	366,300	K.N	ノーマル設定
5	功里金団	744,650	XYZ	ノーマル設定
6	地獄めぐり	1,689,590	みっきー	ノーマル設定 全面クリア
7	グラディウスII (ニューバージョン)	1,196,100	RNM	①-Ⓕ3-4
8	グラディウスII (ニューバージョン)	1,052,400	SATOMI-I	②-Ⓕ2-8
9	グラディウスII (ニューバージョン)	1,615,100	RNM	③-Ⓕ3-8
10	グラディウスII (ニューバージョン)	2,845,300	M.T	④-Ⓕ5-8

ハイテクセガ万代店 ☆=2

新潟県新潟市万代1-1-25　ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII	3,887,260	FGK-SOH	タイムのみイージー 5面からスタートALL
2	アフターバーナーII	HIT=1,590	堀川ウメちゃん	ALL
3	グラディウスII (ニューバージョン)	2,156,700	KATS-・IHI	設定ハード ④-F 4周8面
4	R-TYPE	1,167,200	なべちん北越	2周クリア
5	ベラボーマン	386,800	FGK-ラッドスペンサー	ALL
6	1943改	4,259,600	E.M.愛	モビ×0 ALL
7	獣王記	563,500	SDI(三条)	設定イージー ALL
8	ソニックブーム	418,540	MAN	5機設定 2周4面
9	アルゴスの戦士	4,552,540	そり、渡辺	5機設定 ALL
10	上海	708pts	おニャン子タウン	タイムハード 5面

ゲームインセガ高岡 ☆=2

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	申請者なし		
2	獣王記(1P)	229,500	筋肉魔人	R-3
3	獣王記(2P)	208,000 333,100	筋肉魔人 CRUX	R-4
4	西遊降魔録(1P)	266,800	アーサ	最終面の首
5	西遊降魔録(2P)	243,280 119,250	アーサ F・K	最終面の首
6	アフターバーナーII	HIT=1,225	アーサ	クリア
7	ホットロッド	1,025,343	KAN.GⓇ TM	2-26
8	ビジランテ	54,970	REDⓇ TM	1ミスクリア
9	SDI	79,629,780	FGK-せめてあと7本	全パノーミス隠れ34 4機
10	グラディウス	10,000,000+α	TARO	20-6で達成

プレイシティキャロット長岡店 ☆=2

新潟県長岡市大手通1-4-9　☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	616,860	だっだ	1ミス　1コイン ALL
2	中華大仙	726,500	GTZ	1コインALL
3	獣王記	577,300	SDI	1コインALL
4	P-47	2,066,500	えちごたきや	2-8　1コイン
5	アサルトプラス (スーパー)	1,310,500	SYN	1コイン残2ALL
6	迷宮島	2,695,250	いろは(NABAKOV)	1コインALL
7	究極タイガー	10,000,000+α	JOB-あつし	1コイン 4-10で達成
8	グロブダー	355,660	SYN	B.88　1コイン
9	バーディ・トライ	16アンダー	AJAX	1コイン HOLE OUT

ゲームインカナザワ ☆=1

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン (ニューバージョン)	359,000	魔人衆NO.1 白山人(大魔神)	VER.C.ノーマル ALLクリア
2	獣王記	464,000	ASH	ノーマル設定 R.5
3	P-47	1,786,700	魔人衆・七福神 台風ノ生み	ノーマル設定 R.13
4	西遊降魔録	752,220	魔人衆鉄神 J'	ノーマル3機設定 ALL1ミス
5	ホットロッド	302,840	富山のかんじ	ノーマル設定
6	UFO戦士ようこちゃん	683,750	USY	ノーマル設定 2周め3面
7	アフターバーナーII	HIT=1,186	くまさん梶川 (獣王記変身)	ノーマル4機設定
8	上海	700	越村	ノーマル設定 健康
9	サンダーブレード	5,121,440	OSA	ノーマル設定 ALLクリア
10	オスカー	298,100	魔神衆・凡神 U-まつい	ノーマル設定 ALLクリア

プレイランド片町 ☆=4

石川県金沢市片町2-1-3　☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	509,700	コナピくん	RD .9イージー3機 あと3発うつ
2	アフターバーナーII	HIT=1604	FGK-VIRGO	ノーマル ALLノーミス
3	中華大仙	723,300	田島恒保教頭 ⓇTM(魚政ヨロレヒー)	ノーマル3人 ALL
4	迷宮島	2,863,100	もっちょ出しちゃら泣かしゅじょEXPO	10万×3.ノーマル3人 ALL残0
5	地獄めぐり	1,929,350	ずんたたばあっち	ノーマル5人1UP=0 ALL残8
6	功里金団	810,900	超ウルトラスーパーグレートゴッドハンド	ノーマル st.5
7	グラディウスII	6,855,500	FGK-VIRGO	ノーマル3機11-7 ④-F時間ぎれ
8	グラディウスII	2,084,000	FGK-VIRGO	ノーマル3機4-4 ③-F
9	魔魁伝説	892,100	つまらんことやってごめんなさいEXPO	ノーマル3機 AREA1入荷初日
10	ラストデュエル	552,700	Sesame St.ちゃう	ノーマル3機 2-5

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	迷宮島	2,825,000	ろひりの・ばく	3人設定
2	中華大仙	723,800	ま・めぞん	クリア
3	功里金団	587,150	BIG WEST	
4	西遊降魔録	779,470	ま・めぞん	クリア
5	P-47	1,358,300	俺	
6	グラディウスII (ニューバージョン)	1,879,100	HCS-..A	3-8 ③-F
7	ベラボーマン	358,500	DEADEND' 加奈chan'	クリア
8	グラディウスII	976,500	DEADEND' 加奈chan'	2-8 ④-F
9	1943(IP)	3,103,200	NBC-BOY	クリア

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,242,950	ZZZ	ALL
2	メルヘンメイズ	220,970	風の谷の RIHAKU一刻	R-7(7/31入荷)
3	迷宮島	2,834,150	FREEDOM-CST㋴	ALL 5-10-0
4	アームドエフ	1,631,600	ゲロゲロY.T	ALL
5	地獄めぐり	1,600,950	GWC-兵庫のCRS	ALL
6	アサルトプラス (イージー)	1,046,050	DS.II. MASTER	ALL
7	アサルトプラス (スーパー)	1,045,650	風の谷の RIHAKU一刻	ALL
8	グラディウスII	1,805,700	うる星&めぞん 狂Y.T	3-8 ①-F
9	P47	2,788,100	PCG	3周-6 エリア22
10	究極タイガー	9,828,000	A.S.H	4周-10 エリア947

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2,' 21" 63	EXAM-TGK	3人非協力プレイ
2	ファイナルラップ	2,' 21" 78	EXAM-FAN	4人非協力プレイ
3	グラディウスII	3,100,000	EXAM-T・H	④-F5-3 閉店中断
4	ハイパースポーツ スペシャル	236,970	EXAM-ZZZ	3-6
5	メルヘンメイズ	434,530	EXAM-DIS	女王の国
6	迷宮島	3,167,100	EXAM-FAN	イージー 三匹設定 10万×3クリア
7	1943改	4,722,730	EXAM-DIS	1コインクリア モビ×5?
8	リングの王者	5,862,500	EXAM-ZZZ	1コインクリア 残583
9	獣王記	565,500	EXAM-NIS	1コインクリア
10	航空騎兵物語	666,200	EXAM-ボケ浪人$	2-2

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,685,400	KAW	①-Ⓕ 4-1
2	グラディウスII	1,354,200	KAW	②-Ⓕ 3-8
3	グラディウスII	1,673,200	KAW	④-Ⓕ 3-8
4	メルヘンメイズ	605,470	HCS-MPL	全面クリア ノーマル 3人設定
5	中華大仙	692,500	HCS-BOY	ノーミス 全面クリア
6	アサルトプラス (イージー)	1,015,000	SPT	全面クリア ノーマル 3機設定
7	地獄めぐり	903,780	ZXW	
8	ベラボーマン (ニューバージョン)	400,900	HCS-BOY	Ⓒタイプ 全面クリア
9	西遊降魔録	766,400	KAW	全面クリア
10	アームドエフ	441,800	HCS-BOY	5面のボス ノーマル

TVプレイハウスミッキーハウス ☆=2

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェッカーフラグ	529,860	島田	ALL
2	コンチネンタルサーカス	5,422,670	今泉	ALL
3	メルヘンメイズ	152,520	須方	5面
4	迷宮島	2,055,350	時信	34面
5	地獄めぐり	469,130	島田	6面
6	功里金団	321,800	吉田	
7	中華大仙	608,100	RZV	5面
8	ベラボーマン	214,300	八幡	19面
9	ラストデュエル	341,600	時信	1周2面
10	魔魁伝説	146,500	須方	2面

ヤングプラザ・ジャンボ ☆=2

大阪府寝屋川市八板町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイソルジャー	3,707,250	ALF-ZTT-M.M	ノーマル3機設定 全面クリア
2	地獄めぐり	1,905,790	DLF-EXAM-STR	ノーマル3人設定
3	バーディトライ	-13	H・O	ノーマル・3ボール設定 1コインホールアウト
4	グラディウスII	7,511,600	DLF-ZTT-T・H	ノーマル3機設定 11-3 ④-F
5	航空騎兵物語	1,205,200	AU-CST	ノーマル 3機設定
6	迷宮島	2,927,850	ついてない EXAM-FAW	ノーマル 残1 スカ.10万.1UP
7	リードアングル	295,850	H・T	ノーマル 3人設定
8	P-47	2,859,700	TFG-OYZ	ノーマル.3機設定 R-22
9	ロストワールド	5,130,300	DLF-EXAN-M.M	全面クリア ノーマル3機
10	中華大仙	481,400	DLF-ZTT-MOI	4面

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=18

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チエッカーフラグ	546,500	NJP-ⓗHAC!!	
2	ギャラクシーフォースII	3,262,270	CATさん.H/なあーるくん.SAD	DXタイプ
3	スーパーハングオン	2,' 46" 26	NAP-ⓗ鬼の あきんど!!	アフリカ
4	地獄めぐり	1,953,480	NJP-ⓗNIS!!	クリア
5	中華大仙	787,100	NJP-ⓗNIS!!	クリア
6	迷宮島	2,629,550	NJP-ⓗNIS!!	クリア
7	リングの王者	5,122,800	NJP-ⓗNIS!!	1P
8	1943改	4,389,930	NJP-ⓗNIS!!	1P
9	1943改	6,148,420	NJP-ⓗ AKINDOKAZUNOKO	2人P
10	ハイパースポーツスペシャル	305,370	NJP-ⓗNIS!!	3周クリア

ハイテクセガ表町店 ☆=7

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	4,367,340	HCS-..A	ノーマル.シールド7 全面クリア
2	メルヘンメイズ	654,720	HCS-MPL	ノーマル 3機設定 全面クリア
3	グラディウスII	2,586,000	HCS-..A	ノーマル 4-8 ③-F
4	獣王記	575,200	Extreme ×カタイニャン	ノーマル 3機設定 全面クリア
5	西遊降魔録	813,650	ま.めぞん	ノーマル 3機設定 全面クリア
6	バトランティス	2,097,080	HCS-..A	5機設定 全面クリア
7	ベラボーマン	1コイン22面	HCS-.ALES	レベル4 体力6

ハイテクセガ三宮 ☆=2

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,627,150	Extreme-Lizard	全面クリア
2	グラディウスII	3,024,000	Extreme-S.S	6-4 ①-F
3	グラディウスII	6,712,100	Extreme-S.S	12-8 ④-F
4	獣王記	575,700	Extreme-メカたいにゃん	全面クリア
5	1943改	4,363,920	Extreme-KAA	モビ×0 1P全面クリア
6	1943改	6,439,490	Extreme-KAAS.S	モビ×0 2P全面クリア
7	オペレションウルフ	367,750	JAL-ひがき	2周目妨害
8	アフターバーナーII	Hit＝1,449	V-MAX-FRX	全面クリア
9	スーパーハングオン	8' 45" 80	Extreme-KAA	エキスパート シットダウン6/17
10	アウトラン	4' 34" 78	Extreme-S.S	デスバレー4/27

タイトピア木屋町店 ☆=1
愛媛県松山市木屋町3丁目 ☎(0899)82-2537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	4周目8番	道がみえん！R-1!!	エブリ15万
2	1943改（1P）	4,564,550	GET-1.O	1コイン全面クリア モビ×2
3	1943改（2P）	6,467,210	NJP-SUR-CNT &CNT友の会	全面クリア モビ×？
4	レイメイズ	2,122,600	カモネギひつじ	1コインクリア 8万エブリノーマル
5	地獄めぐり	1,499,760	NJP-SUR-JAN	1コインクリア 残4 ノーマル
6	功里金団	578,300	NJP-SUR-Y.T	1コイン4面 ノーマル
7	中華大仙	736,100	BEFAXさん NJP本まだですか？期待	1コインクリア 残1 ノーマル
8	ラストデュエル	687,150	しとりやすのNJP-SUR-PJMだよん	1コインクリア ノーマル
9	ダッシュ野郎	221,980	私はひつじ……	1コインクリア ノーマル
10	麻雀クリニック	全部勝ったよ～ん	ループするなよ！Y.T	半荘ルールプレイ 継続なし

プレイシティキャロット島大前店 ☆=2
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リングの王者	100,900	D	ガントレット筐体 ランク2
2	中華大仙	695,300	NGK	1コインノーミス クリア
3	迷宮島	2,456,800	LSD	1コインクリア 全面クリア
4	ペラボーマン（ニューバージョン）	374,000	APEX-VTR	1コインクリア バージョンC
5	メルヘンメイズ	298,370	APEX-K.E	8面ボス
6	地獄めぐり	1,437,310	HOD	1コイン 全面クリア
7	アサルトプラス（イージー）	806,900	APEX-K.E	1コインクリア
8	グラディウスII	732,800	LOMA	2-4 ③-F
9	グラディウスII	3,078,400	吉川	5-8 ④-F

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	478,100	ZAP	ノーマル 最終面①
2	グラディウスII（ニューバージョン）	473,100	ZAP	最終面②
3	グラディウスII（ニューバージョン）	747,300	チェルノブイリC ファンキーレゲエ	2-4③
4	グラディウスII（ニューバージョン）	1,097,700	チェルノブイリC Y.T	3-2④
5	レイメイズ	687,530	P.J LAY	R-30ノーマル
6	ペラボーマン	369,600	P.J WOLORYU	最終面ノーマル
7	P-47	938,700	P.J WOL	最終面ノーマル
8	地獄めぐり	808,930	P.J TEN	7丁目ノーマル
9	メルヘンメイズ	344,810	P.J RYU	8面ノーマル
10	航空騎兵物語	393,300	P.J WOL	6面ノーマル

WE'LL TALK TAITO 大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	6,861,210	TEA-R・1うらやま	ノーマル
2	アフターバーナー	6,239,340	R-1!!	ALL ノーマル
3	1943改	4,651,540	NJP-SUR-NO5LEE	ALL ノーマル
4	リングの王者	3,631,200	NJP-SUR-NO5LEE	ALL ノーマル
5	P-47	2,733,900	R-1!!	21面 ノーマル
6	レイメイズ	2,070,730	NJP-SUR-Y.T	ALL ノーマル
7	オペレーションウルフ	555,650	AKIO IN MAC	2周目6面 ノーマル
8	功里金団	539,950	ZAM-IIちゃん	ノーマル
9	ダッシュ野郎	231,720	NJP-SUR-CNT	ALL ノーマル
10	チェイスH.Q	3,460,870	NJP-SUR-NO5LEE	4面 ノーマル

ゲームシティOZ
山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2,355,800	MAX	5-4 ④-F ランク2
2	メルヘンメイズ	400,650	IDA	9面 ノーマル3人設定
3	アサルトプラス（イージー）	1,049,200	C.Z	全面クリア ノーマル3機設定
4	ゴールドメダリスト	75,138	M.W.K	金メダル16個
5	ファイナルラップ（2P）	2′25″91	GCO-HAR	
6	迷宮島	2,801,900	LIP	全面クリア ノーマル2人設定
7	中華大仙	732,700	POW-HAKUI	全面クリア ノーマル3人設定
8	ロストワールド	9,999,999	わお！めぐみちゃん	3面 ノーマル3人設定
9	西遊降魔録	779,050	YSN	全面クリア ノーマル 3人設定
10	地獄めぐり	1,111,020	K.M	ノーマル 3人設定

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(062)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	171,280	VIP-AU（一面）	6面
2	迷宮島	2,476,200	平本	ALL
3	ペラボーマン	334,500	プチ馬込	32面
4	悪魔城ドラキュラ	340,200	AIA	2周4面
5	虎への道	528,250	VIP-大野ももっち	ALL
6	ダッシュ野郎	198,580	平本	ALL（20位）
7	地獄めぐり	1,152,450	平本	BOS
8	獣王記	376,900	VIP-小川	4面
9	グラディウスII（ニューバージョン）	1,716,300	VIP-AU（一面）	3周8面④F
10	アサルト（旧バージョン）	16,300	岡田です。ハハハ	2面始め。

モンキーハウス本館 ☆=10
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	6,838,500	G.M.C.ELS	1コイン1PALL 服使用
2	メルヘンメイズ	683,790	G.M.C.N.K	ノーミスALL
3	スカイソルジャー	4,516,410	G.M.C.N.K	1P1コインALL ほぼパーフェクト
4	ギャラクシーフォースII	3,720,260	G.M.C.のBON 天丸くん	2面からALL
5	功里金団	922,550	G.M.C.NBAごうぞう	ハオウ点がエエッウッキィー
6	チェッカーフラグ	548,210	G.M.C.PACMANIA	ゴールHSAでした。
7	グラディウスII	9-8	G.M.C.E.A	5,424,600 ④-F
8	ハイパースポーツスペシャル	304,250	GMC DGN（ドジン）	3-6道具なし DGNはELS
9	アームドエフ	1,557,200	G.M.C.DGN	1コインALL いや.私はドジンだ！
10	中華大仙	700,000ぐらい	G.M.C.DGM	あきよしです。

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	462,020	PSG-DAN	ノーマル.3機設定 9面
2	アサルトプラス（スーパー）	978,300	PSG-MAX	ノーマル 全面クリア
3	ペラボーマン	383,900	池チン	ノーマル 全面クリア
4	リングの王者	107,600	池チン	ノーマル 14面
5	グラディウスII	2,960,200	PSG-RUN	ノーマル 6-4全面クリア④-F
6	迷宮島	2,833,400	DET-みゆき	ノーマル 全面クリア
7	地獄めぐり	1,179,330	DEG-DAN	ノーマル 7面1UP＝0
8	上海	1,092	タマヤ	ノーマル 11面
9	P-47	1,130,100	PSG-LUM	ノーマル 8面
10	中華大仙	740,800	PSG-DAN	ノーマル 全面クリア

ビデオゾーン50 ☆=5
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,237,310	MOD	1コイン ノーマル 7/26クリア
2	地獄めぐり	1,731,290	MOD	ノーマル 3キ 7/7クリア
3	獣王記	470,400	KAM	ノーマル 3キ 7/25
4	ゴールドメダリスト	76,532	CK.	ノーマル 7/9クリア
5	リングの王者	72,300	近藤	ノーマル ランキング1位7/18
6	功里金団	1,034,900	UTU	ノーマル 7/4クリア
7	ストリートファイター	845,300	MIN	ノーマル 7/20クリア
8	迷宮島	2,544,000	VTR	ノーマル 3キ 7/27クリア
9	グラディウスII（ニューバージョン）	2,024,000	CK.	ノーマル 3キ 7/25
10	中華大仙	696,400	MIN	ノーマル 2キ 7/28

迎夢館スーパーアカトンボ
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	中華大仙	487,800	TDR-KAZ	4面クリアノーマル設
2	1943改	4,326,570	モビ×0 太宰府のTSU	1コイン全面クリア ノーマル設定
3	ギャラクシーフォースII	2,958,840	CHERRY	全6面クリアノーマル
4	迷宮島	2,275,700	KGC-TOK	38面ノーマル
5	ラストデュエル	662,650	KGC-KAZU	全2周クリアノーマル
6	ペラボーマン	317,300	ぺけろくゆうざあ	33面クリアノーマル
7	アサルト	833,000	CAN•LTD	全面クリアノーマル
8	ストリートファイター			
9	P-47	979,200	NJP-VAC-Kitty	7面ノーマル
10	グラディウスII	1,695,200	JIMMY•P	3-8 ③-F

ゲームインプラザオリンピアン ☆=2
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	601,530	NYANKORO•T	全面クリア（1ミス）
2	メルヘンメイズ	368,500	MCLAREN•H	最終面（ノーマル）
3	メルヘンメイズ	350,150	CPU-HAL	最終面（ノーマル）
4	グラディウスII（ニューバージョン）	3,354,900	GMC.DURAN	④-F20万エブリ 6周目の3面
5	中華大仙	691,900	MCLAREN•H	全面クリア.ノーミス
6	リングの王者	161,700	MCLAREN•H	ディフェンダータイトル2回防衛
7	アサルトプラス（イージー）	1,028,850	MCLAREN•H	ALL
8	地獄めぐり	1,618,970	BUI.	全面クリア 残5
9	迷宮島	2,793,450	KAZUMI	全面クリア
10	獣王記	346,100	BUI.	クリア

いい関係ながーく続けたい
ニュースターの畑さん、県施設にビリヤード台を寄贈



ニュースター
畑 晴夫さん

ちょっとした、いいニュースをお知らせします。

山梨県甲府市のゲームセンター「ニュースター」を経営する畑晴夫さんはさる7月、山梨県の県立勤労青年センターにビリヤード2台を寄贈し、非常に喜ばれています。

ものを寄贈するだけならよくある話ですが、今回注目したいのは施設に寄贈のビリヤードが設置されている限り、アフターケアを含め以後のサービスをしますという点（もちろん無料）。

なかなかできることではないと思うので、畑さんにお話をうかがいました。

「寄贈の狙い？ 狙いという言葉が適切かどうか分かりませんが、率直に言って、2つあります。

1つは：ゲームセンターが地域の青少年をお客様としているという点から、行政側と理解を深めて行きたいという気持ちがあることです。

もう1つは、その施設にきて、たまたまビリヤードをプレイされた方がビリヤードの楽しさを知る、さらにビデオゲームを含め、健全な遊びがどんなにすばらしく楽しいものであるかということを感じとっていただきたい。そんな願いがあるんです」

よく分かりました。これからもぜひがんばって下さい。

（取材・TM）

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ツ門2-34三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	クリア	れれれのいしばひ	ノーマルランク
2	ベラボーマン	クリア	やすえちゃん	〃
3	ベラボーマン	最終面	れれれのいしばひ	2面で福引男怒らせ
4	アサルトプラス（イージー）	1,443,400	G.M.C=MPP	ノーマル・5機
5	アサルトプラス（スーパー）	1,130,100	BIG	〃
6	メルヘンメイズ	450,500	VZZ	イージー：3人 女王様とお呼びの国
7	レインボーアンランド	10,373,530	芹沢未来の8連続役満	ノーマルEX
8	シルクワーム（ジープ）	3,341,300	「ただならぬすけべ」FEY・TAS！	R＝12ノーマル
9	クロスシューター	1,050万＋α	「ただのバカ」FEY.TAS！	残14
10	モンスターランド	5,425Gold	福岡タワーでねている死神YOS.	ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ
佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	1,956,700	Mr.Lou	4-8 ④-F ノーマル
2	メルヘンメイズ	330,340	MGP-VEX	A-7 ノーマル3人設定
3	アサルトプラス（イージー）	1,000,800	IPA-MN	ALLクリア ノーマル
4	アサルトプラス（スーパー）	115,650	JF6AZX	S-4 ノーマル
5	アサルト（ニューバージョン）	427,100	JF6AZX	S-11 ノーマル
6	ストリートファイター	600,700	Mr.JOE	ALLクリア1P-1コイン ノーマル
7	ドラゴンニンジャ	283,600	Mr.AAA	R-7 1P-1コイン ノーマル
8	火激	ALLクリア	KENGO・Y	ALLクリア ノーマル
9	R-TYPE	1,357,300	SJTOTE	ALLクリア ノーマル
10	A-JAX	1,440,300	Mr.ZTT	ALLクリア ノーマル

HI-TECHSEGA延岡店
宮城県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,351,540	NJP-MGF CAN	ノーマル 全面クリア
2	サンダーブレード	5,201,460	NJP-MGF CAN	ノーマル 3機設定 全面クリア
3	スーパーハングオン シットダウン（アジア）	4′53″32	JNP-MGF KON	41秒余り ノーミスクリア イージー設定
4	スーパーハングオン シットダウン（アメリカ）	6′43″82	NJP-MGF KON	63.8秒余り2回接触 イージー設定
5	アウトラン	4′41″56	NJP-MGF TKS-SYR-YASUO	Aコース イージー設定
6	忍	447,200	NJP-MGF TKS-SYR-YASUO	ノーマル 3機設定 全面クリア
7	ホットロッド	1,000万＋α	NJP-MGF KON-CAN	1コイン ガス最大250
8	上海	704	タモツ君	1コイン 5面途中
9	獣王記	450,120	NJP-MGF CAN	1コイン 3機設定 ノーマルクリア
10	ブラックドラゴン	2,806,550	NJP-MGF KON	全面クリア 3機設定 イージー石12

ゲームプラザ ☆＝19
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ（2P）（3P）	2′16″08 2′15″80	MIE&HSA MIE&NOM&HSA	ノーマル4周設定 ノーマル4周設定
2	チェッカーフラグ	552,680	Sniper-NOM	クリア、ノーマル
3	ギャラクシーフォースII	3,901,040	Sniper-RGV	クリア、ノーマル
4	ロストワールド（1P青）	7,506,100	Sniper-MIU	クリア、ノーマル
5	ロストワールド（2P）	TOTAL 11,172,300	Sniper MIU&KYO	クリア、ノーマル
6	パワードリフト（Cコース）	5,563,159	Sniper-NOM	クリア、ノーマル タイム7′25″64
7	メルヘンメイズ	695,040	Sniper-ALTHEA	クリア、ノーマル 3機設定、ノーミス
8	バーディトライ	-19	わしが爆田博士じゃ!! C.M	クリア ノーマル
9	航空騎兵物語	1,182,800	Sniper-MIU	クリア ノーマル、3機設定
10	中華大仙	868,400	Sniper-MIU	クリア ノーマル，3機設定

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぶたさん（1P）	468,980	岩永好正	全面クリア
2	リングの王者			
3	ラストデュエル	432,150	中原勇夫	2-2
4	ラビリンスランナー	479,630	浦川聡	全面クリア
5	獣王記	350,200	中原勇夫	4面
6	メルヘンメイズ	51,800	茂山健一	3面
7	グラディウスII（ニューバージョン）	919,200	古野祐志	2-8 ④-4
8	アサルトプラス（イージー）	1,030,550	永田哲也	全面クリア
9	キック&ラン（2P）	ポイント17	早野広一&ベラボー高実	全面クリア
10	迷宮島	2,665,700	和泉利久・岩永好正 中原勇夫・沢山弘幸	全面クリア 他多数

ウィルトークタイトーきしゃば店
鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	功里金団	512,650	ドラえもん	ノーマル クリア
2	中華大仙	744,900	ドラえもん	ノーマル 5Rクリア
3	ゴールドメダリスト	金16コ銀1コ銅1コ	ヤスナリ	イージー 2周クリア・カナダ
4	獣王記	524,200	FUT	イージー
5	ワールドスタジアム	164M	Dr.下村	D.オチアイ Bu.ブーマー
6	地獄めぐり	477,260	ドラえもん	ノーマル R6.まよい地獄
7	ビーチバレーボール	2回勝利	チャボ丸	ノーマル
8	西遊降魔録	765,090	ヤスナリ	ノーマル クリア 悟空

ジャスコ大分店ナムコランド
大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	622,920	鬼やーず. 王者Pochi！	AREA.0,ALL
2	アサルトプラス（イージー）	1,048,750	鬼やーず. RX-78！	STAGE EAL クリア者多数
3	アサルトプラス（スーパー）	793,150	×××-みやさん	STAGE SAL 残0
4	リングの王者	76,900	鬼やーず. NAO-はっちゃん！	4人プレイタイプ ROUND9
5	ベラボーマン	440,800	FINAL	ALL
6	ファイナルラップ（2人）	2′31″98	鬼やーず. 王者Pachi！	ウィリアムズ.協力 TEAM鬼やーず.
7	ファイナルラップ（3人）	2′31″68	鬼やーず. 王者Pachi！	ウィリアムズ 協力 TEAM鬼やーず.
8	ファイナルラップ（4人）	2′29″65	鬼やーず. 王者Pachi！	ウィリアムズ 協力 TEAM鬼やーず.
9	地獄めぐり	1,240,420	鬼やーず. 王者Pachi！	ROUND.BOS 1UP＝1コ
10	グラディウスII（ニューバージョン）	1,633,000	VFR	④-F 3-8

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市上町3-1 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイメイズ	1,984,880	YON	ALL ノーマル設定
2	Dr.トッペル探検隊	371,540	B.G	R.6
3	ドラゴンニンジャ	165,000	DJI・RR	R・6
4	ファイナルラップ（1P）	2′32″13	FIGHTER	4周設定 BUGなし
5	アサルトプラス（イージー）	1,044,500	FX	全面クリア ノーマル設定
6	アサルトプラス（スーパー）	651,250	FX	R・8 ノーマル設定
7	ベラボーマン	239,900	うる星狂	1コイン R22
8	迷宮島	1,392,500	FIGHTER	2人設定 R・27010万1回
9	P-47（1P）	640,900	吉田寿（西海）	R・7
10	メルヘンメイズ	218,480	FX..	1コイン R・7

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますので注意下さい。

①お店の承認・または、記入者の印がない場合
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

神宮前キャロットハウス ☆＝7
宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	3,730,200	NJP-MGF-NYA	ベリーハード 8-1 ②-F
2	メルヘンメイズ	407,990	MELT-TAYO	1コイン9面 ノーマル3人
3	ベラボーマン（ニューバージョン）	362,800	NJP-MGF-TAKO	1コインクリア バージョンC
4	アサルトプラス（イージー）	1,241,750	NJP-MGF-TARAKO	1コインALL ノーマル3機
5	アサルトプラス（スーパー）	1,223,500	NJP-MGF-TARAKO	1コインALL ノーマル 3機
6	地獄めぐり	1,896,010	NJP-MGF-EVE	1コインALL Cランク 残×6 1UP＝2
7	獣王記	461,300	NJP-MGF-Y.K	1コインRD5
8	迷宮島	2,267,150	H.Y	1コイン 2人 ALL 1UP-1万-スカ
9	グラディウスII	1,518,600	NJP-MGF-NYA	ベリーハード 3-8 ①-F
10	グラディウスII	1,234,700	NJP-MGF-NYA	ベリーハード 3-4②-F

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リングの王者	530,400	長刀勝	R-4大型29インチ
2	アウトラン	44,165,730	川波裕	4′50″21
3	ベラボーマン	227,400	岩下茂信	22面
4	ギャラガ'88	440,040	岩下茂信	5-20
5	獣王記	437,700	中原勇夫	R-5
6	ストリートファイター	647,000	片岡正嗣	オールクリア 楽勝！
7	ライフフォース	1,180,800	田川孝	大型29インチ 青、使用
8	ライフフォース	1,054,800	岩下茂信	大型29インチ 赤、使用
9	沙羅曼蛇	891,800	河原田康貴	2-3 純正アップルライト
10	グラディウスII	2,503,000	中島稔	5-4 大型29インチ

頑張ったぜコーナー

●サイトロンのイベントで改めてゲームビデオの魅力を知らされた。それにしても、ゲームに限らずクロスオーバーが今の時代の流れなんでしょうね。ビデオゲーム界の明日はどっちだ？

（GOD）

●ファミコンを借りてグレートタンクをやってるんだけどおもしろい／　で、8月号の後記で「ステキな物」が期せずして「フテキな物」と印刷されていましたが…さて、いかがでしたか？

（素敵…不敵…不適？　㊪）

●ダーメストの後記、すんごくかっちょいいでしょ、苦労して考えたんだよ／…しかし今月の表紙ねえ…うーん…。え？　今月はボツだって！　くそっ、これこそダーメスト。うおー、オレは怒っている!!

（漢炎剣）

●こないだ編集部に行ったけど、なんとこれが実に3カ月ぶりでした。忙しくってねー。

（APAPA）

●アメリカは最高でした。ゲームひとつとってみても日本と違うアメリカならではの遊び方がありました。今月でしばらくはゲームから遠ざかりますが、短い間でしたがゲーム業界の中でいろいろな経験ができたことを感謝します。皆様、いろいろありがとうございました。

（今は受験生　T.J.）

●今回はグラIIの開発者の方々にお会いできて、とてもラッキーだった。残念だったのは神戸にあまりいられなかったこと。というわけで、来月からはグラII関係のことはSPY大和氏が私に代わって担当して下さいます。

（今度こそ本当に引退、じゃなくてお休みしたいな。これでも受験生の㋛）

●妖怪道中記、1コインでやっと〝裁きの谷〟まで行けるようになった。ゲーム機が姿を消す前に〝輪回界〟まで行けるようにがんば!!　古いゲームだけど大好きなゲームなのよ。

（小林静華）

●8月12日のサイトロンのイベントに行きましたが会場にギャラIIの筐体が入らなかったので、模範演技しなくてすんだ、助かった…。さーてEEきっぷで旅行するかな。

（来夏が待ち遠しいずる）

●いまもなお、さすらいの求職ハンター。狙いすまして撃つには撃つんだけど、ゲームほどうまくはいきません。

（御旅屋）

●なんだか最近ウチの目覚まし時計がおかしい。この間も大切な取材の日であったのに時計が不調で、私は目覚められなかった。時計のせいで私は信用をおとしてしまった。だれも信じない？

（FIS&ついでにPON）

●今月（8月）にめがねを変えたら、皆んな口々に〝若返った〟と言われる。うーむ。取材先の九州でもそう言われた。ハッピーです。

（今月で21・悠理）

●みなさんの夏休みはいかがでしたか。私の夏休みは…突然休暇（一斉休暇じゃない）をとって大阪遠征をしたことです。同行者はヒミツです。ところで、鉄くんJr.最近投稿こないですね。待ってますよ。

（忍びのぜんじ）



次号（11月号）は9月30日発売

●試験もガンバ!!　●金曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

タイトーどう進む!? トップ／開発に体当たり取材

AMショー先取り ニューゲーム続々紹介

総攻略 パワードリフト・サイバリオン…

●こんどこそホント？　ダーメスト

GAMEST　10月号

■昭和63年10月1日発行　第3巻10号通巻25号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　C・C　栗原桃郎　Z-BOY
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北
U・V　ずるずる
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC



コースマップ。
ね、そんなに複雑じゃないでしょう？

愛車をぶつけて犯人の車を止めろ！
特捜本部の刑事となって犯人を追え!!

フル・スロットルの筐体使用第2作

チェイスH.Q.

©タイトー



タイトル画面。
デモでいろいろな
パターンを見せてくれます。



犯人車の説明。僕、カーマニアじゃないから難しくてわかんなーい。

犯人を追え！

タイトーからフル・スロットル路線のドライブゲームがでたぞ。その名もチェイスH.Q.だ。H.Q.とはHEADQUARTERの略で、特捜本部という意味なんだ。

このゲームが今までのドライブゲームと違うのは、ゴールする事が目的じゃなくて、犯人を捕まえる事が目的な事だ。まず、スタートしたらひたすら走って犯人の車に追いついてください。犯人との距離は、画面右のマップに表示されているので注意しながら走ろう。

犯人の車に追いつくとタイマーがエクステンドして、自車にパトランプが装着されます。そうしたら犯人とのチェイスの始まりだ!!

犯人の車は矢印で示されるので、犯人車に体当りでダメージを与えよう。ダメージメーターは画面左に表示されているよ。そのダメージがいっぱいになると、犯人は降参して車をとめて、ステージクリア（犯人逮捕）となります。

ラウンドは全部で5面。すべてクリアするか、タイマーが0になるとゲームオーバーだ。

ニトロの代わりはターボだ

シフトノブに付いているターボボタンでターボ使用可能で、フル・スロットル同様、3回まで使えます。使うとフル加速されます。だから、カーブなどで使うと難しくなる恐れもあるので慎重に使おう。ただし、タイマーエクステンドされてもターボの使用回数は増えません。(でも、ステージクリアした時や、コンティニューした時は、また3回使えるようになるよ。)

おっと書き忘れたけど、操作はハンドルとシフトレバーで、シフトレバーにはターボボタンが付いているよ。



ナンシーからの連絡だ。

さあ、ゲームスタート!!

では、ゲームの順番をいっしょに追っていってみましょう。

コインを入れる。すると、君は黒人の相棒と愛車、ポ○シェ928S4に乗り込み、パトロールに出かけようとする。と、その時、特捜本部のナンシーから緊急連絡が入った。

「アイダホの切り裂き魔ラルフが郊外に向かって逃走中。ターゲットは白のスポーツカー、どうぞ」「まかせてちょうだい」



ものすごい入道雲。
さあ、ゲームスタートだ。



3面にはフル・スロットルの面影も…

さあ、発進だ。そんなに道は複雑じゃないぞ。ターボも使って犯人との差をちぢめろ。

おや？ ヘリコが飛んできた。敵なのか？「こちらは特捜本部空察隊。犯人車はこの先右折。どうぞ」敵ではなかった。そうか、右に行けばより近道になるのか。君は道を右折し、犯人を追った。

やがて、ナンシーから連絡がはいった。「ナンシーより緊急連絡、逃走車、間もなく視界に入る予定。どうぞ」「いっちょやるか」君はさらにピッチを早める。「よし、犯人車が見えてきた。白のスポーツカ ー……あれはロー○スエス○リだな。なまいきな車に乗りやがって。いくぜ、相棒」パトランプをつけて、強引に体当たりをくらわせろ。

相棒はアドバイスする。「体当たりはカーブの外側からだと、はじきだされてコースアウトやクラッシュしてしまうぞ」

「もたもたしていると時間(ガソリン!?)なくなるわ、どうぞ」いとしのナンシーから愛らしい声が聞こえる。急げ、急ぐんだ!!

何とか、君は犯人車を炎上させ、捕えることができた。「A級殺人容疑で逮捕する」「ガチャッ」手錠をはめて、君の今回の任務は終了だ。

だが、君に安らぎの時はない。ナンシーからまた連絡が入る。「麻薬の手配グループ一味が郊外に向かって逃走中。ターゲットはシルバースポーツカー。どうぞ」

行け、そして5面クリアして、勝利の表彰状を手に入れるのだ。

以上、チェイスH.Q.全巻でした。

と、こんな感じなのですが、いかがでしたでしょうか。

なんといっても音声合成

このゲームのおもしろさといったら、やはり音声合成でしょう。「どっちに行くんだよ、みぎだよ、右（早口で）」だとか「弱っちゃいないぜ、もっと行け」とか、君の相棒がいろいろとユニークな言葉でゲームを盛りあげてくれる。

ドライブゲーマー集まれっ!!

という訳で、このゲーム、そんじょそこらのドライブゲームとは一味違うよ。ドライブゲームの好きな君もやるしかない!!

（T・J）



君、レーガン大統領つかまえちゃ、だめよ。あ、違うか。



もう数ダメージで犯人逮捕だ。



矢印で犯人車はすぐ分かる。
体当たりをくらわせろ!!



右に行くと遠回りになっちゃうよ。



タイトル画面。

CRAZY COP

クレイジーコップ

ギャングから町を守れ!

ストーリー

ここは、アメリカのある大都市のノースブロンクス警察署。今日も署長の司令は下る。「諸君!。大事件だ!!。昨夜おそくグラント銀行が悪の軍団ダグラスの一味によって百万$を強奪された。諸君はただちに出動し、警察の威信にかけても奴らを逮捕するのだ!!」

拳銃を持つと撃たずにはいられないデコボコ警官スミス&ウエソンは正義感に燃え、追跡を開始するのであった。

遊び方

8方向ジョイステックと2つのボタンで、プレイヤーを操作する。

Aボタンは通常のショット(残りの弾数は画面左下に表示される)。

Bボタンはスーパーショット。残りの弾数は画面左下に表示される。最高3発までしか所持できない。

2P同時プレイが可能。1P側はブラザースミス、2P側はブラザーウエソン。二人合わせて、スミス&ウエソンとよんでほしいな。

パワーアップ

武器は2種類(?)ある。それぞれのパワーアップについて説明しよう。

通常ショットは、街に逃げたRED・GANGを捕まえて護送車に連行すると、その都度パワーアップする。

①プレイヤーのスピードアップ→②弾丸飛距離アップ→③弾丸威力アップ→④弾丸スピードアップ+飛距離アップ→⑤弾丸スピードアップ+飛距離アップと5段階までUPする(死んだら最弱になる)。

通常ショットは16方向に発射することができる(これはプレイヤーの向きによる)。

弾数には制限があるので、撃ち続ければいつかは無くなってしまう。そこで、補給しなければならない。

その方法とは——

①RED・GANGを捕まえる(弾丸のかたまり1個)。

②道に落ちている弾丸を拾う(弾丸のかたまり2個)。

の2つある。弾の無駄使いはやめよう。

スーパーショットは爆風が広がる強力な武器だ。最高3発までしか持てないようになっている。

RED・GANを護送車に連行すると、その人数分のスーパーショットがもらえる。

その他、岩が画面上に時々落ちているので、それを蹴りとばして、敵にぶち当たれば強力な武器となる。しかし、一定時間しか使えないので注意しよう。

ステージ構成

2人の警官が「出動せよ」という司令を受ける、スタートデモで始まり、全5ステージで構成されている。

1ステージは、ギャングの攻撃や障害物があって、最後にボスが控えているという感じででき上がっている。

簡単なアドバイス

STAGE1 表通り

銀行強盗のRED・GANGの一団が銀行から出て来るシーンからスタート。

敵の攻撃は、まだ弱いので地道にパワーアップしていけばよい。

ボスの所は、岩を1番上の所に置いておけば、だいぶ楽になるだろう。ザコとドラム缶が出てくるだけ。

STAGE2 裏通り

まだまだ敵の攻撃は弱い。

しかし、マンホールの下やビルの窓の内側からの攻撃があるので注意しよう。落ち着いて対処すれば大丈夫。ちゃんと消せるぞ。

背景の中で、入り口があるビルで階段付きのものは屋上に上がることができる。

ボスは、ザコ+ドラム缶のみ。海からの攻撃もあるけど。

STAGE3 港の倉庫街

巨大なヘリが出てくるが、スーパーショットを使えばよい。

海に潜んでいる奴は、水上に顔を出した時にやっつければいいだろう。

ボスは、サメとザコとの混合攻撃だ。矢の攻撃も加わるが、誘導すれば楽勝でしょう。

STAGE4 貨車の走る操車場

この面は、案外難しい。貨車に乗っている敵が意外と強いし、貨車もつっこんでくる。そのうえ、後半はバイクと落石の混合攻撃。それプラス、ビルの窓からの射撃攻撃。覚えて何とかするしかないだろう。

ボスは、へんな丸い物体が転がってくるくらいで、何てことはないと思う(?)。

STAGE5 岩や森林などの荒野

最終面というわけで、かなり難しい。

前半は、落石地帯だ。落ち着いてよけよう。

川を丸太で渡るとか、いろいろと障害があるが、自分で道を切り開いていくしかない。最後は、君自身の目で確かめてみてくれ。

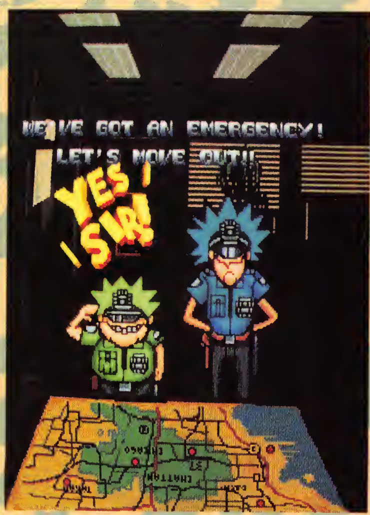
弾丸補給を忘れるな!

このゲームは弾切れ必至。常にRED・GANGを引き連れていて、彼を何度も捕まえて(彼は一定時間経つと逃走する)弾丸を補給しつつ進んだ方がいいだろう。

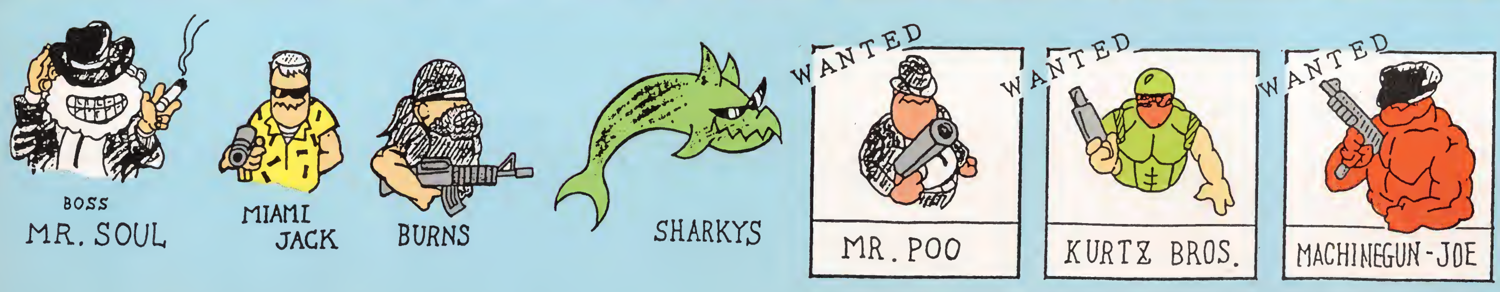
いかにもコナミらしいキャラクターゲームという感じ。最近のコナミは、アメリカを舞台にしたゲームも多くつくっているようですね。

誰にでも気軽にプレイできるこの「クレイジーコップ」。是非とも2人同時でやってみて下さい。

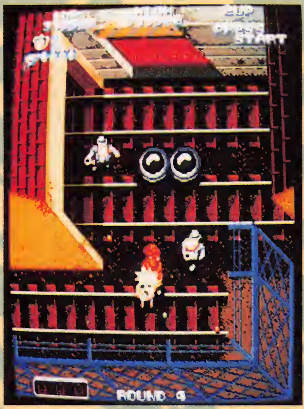
(じーぷー)



「緊急事態発生!」「出動せよ」



大事件発生。100ドルが強奪された。ただちに出動！
警察スミス&ウェッソンの凸凹コンビが大活躍!!



この丸い奴はなーに。



ここも岩がひどい。



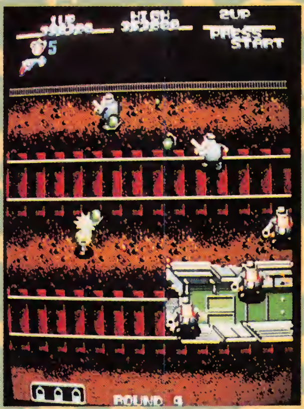
3方向の砲台はアホ。



この先はもっと難しいぞ。



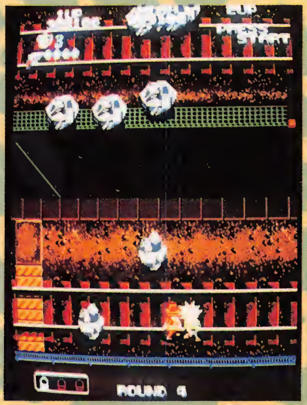
鮫に気をつけろ。



意外と難所。貨車をよけよう。



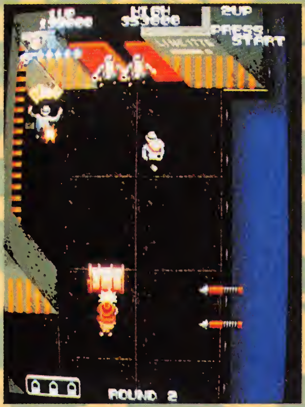
屋上のGANGの攻撃がいやだ。



落石はよけるのがムズい。



屋上にも登れるぞ。



ドラム缶と矢に注意。

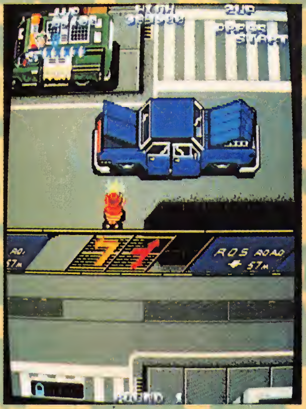


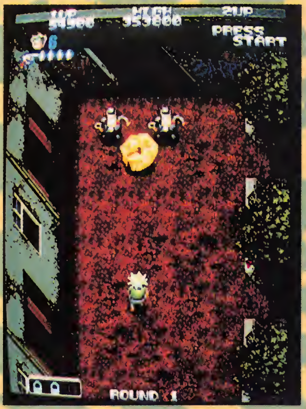
強大ヘリがいる。



RED・GANGが海面に立っている。


護送車に連行したところ。


車は壊せるよ。



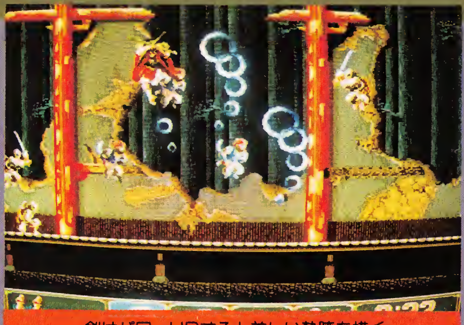
岩を上の出口の前に置こう。


「OUCH!」死んでる。

純・日本忍者物語

最後の忍道

洋風忍者とは違うぞ。甘くはない。
まさに硬派。難度も硬派だ。
ゆめゆめ油断めさるな。Go!


剣はパワーUPすると美しい軌跡を描く。


スタートのシーン。無明上人は実は…。

アイレムの新作の「最後の忍道」が遂に発売された。もうこの号が読者の手元に届くころには、あちこちのゲームセンターに入っているでしょう。

忍者ブームの中の西洋化した軟弱な忍者と違う、まさに純硬派な日本忍者物語の世界を存分に味わって下さい。難度も硬派ですよ。

操作方法について

8方向、3ボタンで操作します。ボタンは1番左が武器選択ボタン、まん中が攻撃ボタン、右がジャンプボタンです。

武器選択ボタンは武器を選ぶボタンで、下に表示されている刀、手裏剣、爆弾、鎖ガマの4つのうちから選ぶことができます。このボタンを押すと下の武器が左から順に右へ光っていきます。光っている武器が現在使える武器ということになります。刀から鎖ガマにチェンジする時は、ボタンを3回たたけばいいのです。

ジャンプボタンは、押す長さによってジャンプの大きさが変わります。ジャンプ中の空中制御はあまりききませんが、ボタンの押した長さと組み合わせればいろいろなジャンプができます。

パワーアップについて

黄色の忍者はアイテムを持っていて、倒すといろいろな珠を出し、それを取るとパワーアップします。

それでは各パワーアップを説明しましょう。

●**電光宝珠**…武器のパワーUPアイテム。まず自分の持っている武器、その後は下の武器の左側から順にパワーUPする。

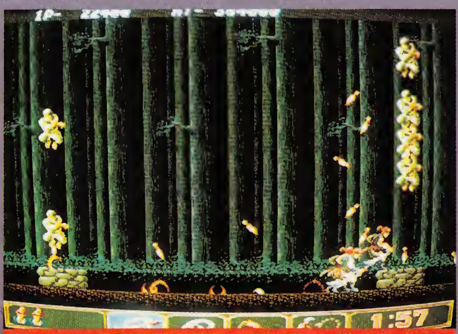
●**破壊の術**…画面中の敵を全滅させる。

●**分身の術**…オプションがつく。2人まで。

●**火輪の術**…火輪が自分（オプション）につき、敵にダメージを与える（完全な無敵ではない）。


手裏剣を投げてくる敵には刀で応戦しよう。


1面ボス。そんなに強くない。


1面のラスト。刀が絶対必要。

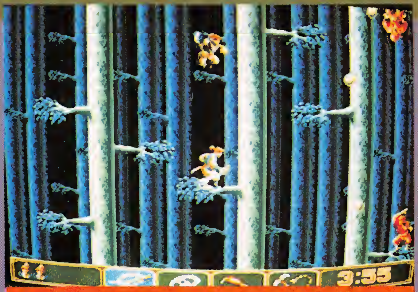

背景の仁王像がシブい。



2面ボス、双斧鬼。体当たりをかわせ。



鎖ガマを空中で使いこなせれば無敵。



2面は林の中を進む。



火輪の術。体当たりでダメージを与えられる。



忍犬が月影を襲う。



3面は背後の月が不気味だ。



木の上から突っこんでくる幽幻坊に注意。

武器を選べ 使い分けが命

このゲームはいろいろな性格を持った武器を使い分けていくことが非常に重要です。このゲームのゲームとしての骨格はこの部分にあると言っても過言ではありません。

武器について覚えておかなければいけないのは、その武器の性格、使い方と、いつどの武器を使うかという武器の選択です。

武器の選択について言うと何を使ったらいいかは、下の武器が点滅して教えてくれます。初めのうちは、だいたいその通りに武器を選んでいくといいでしょう。早めに特定の武器をパワーアップさせたい場合は、パワーアップが出た時に武器を変えて取っておくといいでしょう。

それでは、各武器について説明していきましょう。

★刀…妖刀・霧正

この武器は刀ですから狭い範囲しか攻撃できません。しかし、敵の手裏剣、爆弾等の攻撃をかわすことができるという、実に守りに強い武器です。しかも、パワーUPすると攻撃範囲が拡大します。

パワーUPすると威力という点だけではなく、敵の攻撃をほとんど防いでくれるので敵の飛び道具にはほぼ無敵になります。1面では非常に有効でしょう。

もうひとつ、刀で重要なのは刀の振り方です。普通に振ると横に振りますが、レバーを上にいれて振ると上段から弧を描くように振ります。この上段斬りは強いので、ぜひマスターしてください。

★手裏剣…渦葉

この武器の最大の特徴は連射が可能なことです。しかもレバーを入れた方向に、16方向に投げわけることができます。また、射程も無限にあります。

パワーUPするとさらに3WAYとなり、相当強力な武器となり、耐久力の強い幽幻坊等には有効でしょう。

このように、いいことずくめのような手裏剣ですが、なんといっても敵の攻撃が防げないのは辛い。敵の攻撃の激しい所の使用は避けましょう。

★爆弾…雷竹(らいちく)

この武器は破壊力が非常に強く、敵にぶつかると破裂し、爆風で広範囲の敵にダメージを与えることができます。パワーUPすると連射可能になり、破壊力も手裏剣並に上がります。

また、レバーを下に入れてボタンを押すと爆弾を地面に置くことができるようだ。ただし、連射ができるようになっていないと、弾切れを起こしてしまうので注意しましょう。

★鎖ガマ…昇龍鎖(しょうりゅうさ)

この武器は4つの武器の中で一番扱いが難しいと言えると思いますが、使いこなせれば、この武器だけでクリアすることが可能だと思います。それだけ有効な武器です。

8方向に攻撃でき、普段は直線的に飛び、戻ってきます。しかも、剣と同じように敵の攻撃が防げます。威力は剣よりも強いと思います。

パワーUPすると、今度は回転させることができるようになります。ボタンを押してからレバーを入れると回るように動きますが、回し方は難しく、4分の1回転すればいい方でしょう。しかし、それでもなかなかの威力です。いざという時はこの武器でしょう。

難度はかなり難しいと思われます(敵がパターンで出てこないし)。でも、ハマル価値は、はっきり言ってあります。何としてもエンディングまで見ましょう!!(なんだか強引だなぁ。)

(ぜんじ)



3面ボス、魔界半蔵。刀で攻撃を受ける強敵。

コブラコマンド

謎の組織ビッグバレイの野望を打ち砕け！オペレーション"コブラコマンド"発動!!



本当は文字が出る前にヘリが降りてくる。

ストーリー

199X年、世界の軍事バランスは非常に不安定になっていた。中東の小国ヴェラグが、現在の技術では計り知れない程の超兵器を有している事が偵察衛星スカイアイズにより判明した。

不審に思った軍部はあらゆる方面からの調査を開始した。数ヵ月後、ヴェラグの背後に"ビッグバレィ"と名のる謎の秘密結社が存在する事が明らかとなった。

軍首脳部はヴェラグとビッグバレイの連合軍の野望に対し、最新鋭局地戦用ヘリコプター"コブラ"を投入する事を決定した。

コードネームはコブラコマンド。

作戦目的はヴェラグ領内に侵入し、ビッグバレィの正体を明らかにして、彼等の野望を打ち破る事。

今コブラは戦場の鼓動を感じていた…。

HOW TO OPERATE

操作は自機のヘリコプターを8方向レバーで動かし、対空・対地ボタンで次々と敵を破壊していけば良い。

面構成は3シーンで1ステージとなっており、全5ステージ15シーンあります。

各シーンごとにはエリアボスが居ます。特に、ステージの最後の3シーン目は地下に潜入して、入り組んだ地形を進んで行き、ボスも1・2シーン目よりは耐久力があって強くなっています。

アイテムとボスの紹介だ

プレイ中に出現して来るザコ編隊や特定の敵を倒すとアイテムを出します。

●カプセル（赤）…対空砲のパワーアップ。強くなると斜め上に撃てる様になったり、強力な対空ミサイルを撃てる様になります。

●カプセル（緑）…対地ミサイルのパワーアップ。もちろん取れば取る程強くなっていく。

●カプセル（青）…自機のスピードアップ。

●ボーナス…取れば1000点入る。

あとボスについてですが、1回死んでしまった場合でもそれまでに与えたダメージはちゃんと残っているので、何回も同じボスではまらない様になっています。

又コンティニュー時には、その時までクリアした面から選んで再スタートできるし、その時パワーアップアイテムをカプセル3種の中から1つ装備することが出来るのです。この辺は親切設計になっています。

基本的には横スクロールシューティングですが、それ程難度は高くないので無理なく遊べると思います。データイーストファンならこりゃやるしかないぞ。

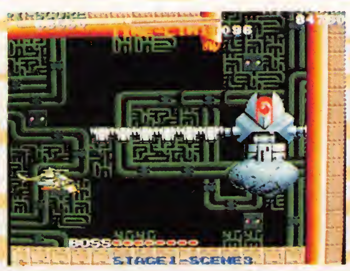
（F－SCHER）


1面のボス。ミサイルが有効。


ビームキャノンの破壊力はバツグン。


3－3のボス。


海上のシーンだ。砲台を壊して進もう。


1－3のボス。腕を伸ばしてくる。


1－2のボス。実は楽勝法が…。



コンティニューすると3つのうち1つのアイテムを最初から持っている。ラッキー。


触手を振りまわしてくる。上が安全？


ハデなボスだ。安全地帯をさがせ。


こいつは強いぜ。ちなみに地上に触っても死なないゾ。

ヒョウアザラシにさらわれたKiwi達を救え！

ニューージーランドストーリー

©タイトー



これがタイトル画面。

空中あり、地上あり、水中あり、変化にとんだニューキャラクターゲーム！海外旅行ができなかったキミも『THE NEWZEALAND STORY』でニュージーランドを満喫しよう！

ファンタジックなニューゲーム登場！

タイトーから久々にファンタジックなキャラクターゲーム『THE NEWZEALAND STORY』がでます。

○○ストーリーってシリーズができそうだけど、期待しよう。

では、さっそく紹介。

ストーリー



仲間達がさらわれてしまった。

ここはノースアイランドにある自然動物園。ここには沢山のKiwi達が楽しく暮していました。

その中にティキという若者と、ピューピューという娘がいました。2人はとても仲良しでした。

ところが、ある日のこと。南氷洋から来たハンター、ヒョウアザラシにピューピューと仲間達がさらわれてしまったのです。

ヒョウアザラシはノースアイランド、サウスアイランドの各地を点々としてKiwi達を売って歩いたのです。


ピュー！

泣いてなんてはいられません。飛ぶことの出来ないティキは、風せんに乗ってピューピューと仲間達を取り戻しに旅立ったのです。

☆ティキはマオリの言葉で幸運の守り像。ピューピューはお祭りにつける麻糸のスカートを意味します。

☆マオリ族は、この島に古くからいる人達。

操作方法

ジョイスティックレバー1つにAボタン（武器アイテムの使用）、Bボタン（乗り物の上昇、落下時の調整、ジャンプ）です。

地上ではレバーで左右、Bボタンでジャンプして操作。水中ではレバーで8方向、ボタンを使わず。水面からの上陸は斜め上左右にレバーを入れる。空中では風せんの場合はレバーで左右、Bボタンで上昇させ、UFOの場合はレバーで8方向にいける。着地の場合は乗り物で着地して、なお下にレバーを入れていれば降りれます。水面では水中におちます。


ジャンプ一番！


HURRY UP！ でしばらくすると、アーッ！

乗り物

●気球型風せん
初めから乗ってる。スピードはふつう。



グサッ！ やられてしまった。

●風せん（小）
上に乗ったり、下にぶらさがったり。ややおそい。

●風せん（大）
上に乗ったり、ぶらさがったり、おそい。弾力性は大。

●復活風せん
3回まで復活（色が変わる）頭につけたりぶらさがれる。スピードはややおそい。

●メタル風せん
上に乗る、頭につける。破裂しない。スピードはおそい。

●トゲ風せん
とげに触れると敵は死に、他の風せんを破裂できる。スピードはややおそい。

●鳥型風せん
上に乗る。ややはやい。

●アダムスキー型UFO
上に乗る。はやい。

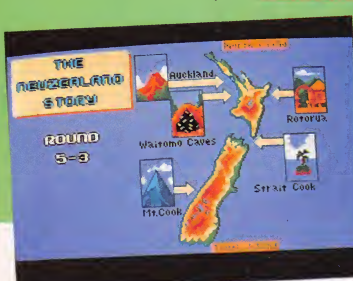
●飛行船型風せん
上に乗る。トゲなど5回触れると破裂。大きい。おそい。

アイテムまで書けなかったけど、とにかく変化にとんだゲームです。やられると天国のステージに行けるんですヨ。間もなく発売。

（ずるずる）



全部死ぬと天国のステージへ。



これが全体マップだ。

※写真は開発途上のものです。

話題のバラデュークII

もたもたしてると永パ防止がすぐ来るぞ

タイトル画面。パケットがチョコッと顔を出している。



©㈱ナムコ

ストーリー

数年前、第1次救出隊の活躍によって、オクティ族が潜むバラデューク要塞は全滅したかにみえた。

……しかし、完全に滅んだわけではなかったのだ。

キミが最後に与えられた使命、それは凶悪宇宙性物体オクティ族を撃滅させることだ。

操作方法

8方向レバー1本とボタン1つ、操作方法は前作と同じです。

レバーはニュートラルにすると、ゆっくりと下に降りて行きますが、先の方の面では上ってしまう面もあります。

また自分の下にプロペラが付いている面では、ニュートラルでもその場でホバーリングできます。

ボタンをたたけば弾を撃てますが、これも前作と同じく3段階にパワーアップします。

自機はスタート時に機銃艇に乗っていますが、1発くらうと機銃艇は壊れてしまいます。(機銃艇も3段階にパワーアップする)さらにもう1発くらうと1ミスとなります。

パケットは大事なフレンド?

パケットには白、黄、黒がいます。

白パケットは自分の周りをビットのように回り、弾を撃ってくれますが、1発くらうと武器がなくなり、ただ回っているだけになります。(敵弾はふせいでくれる。)

黄色パケットはカプセル等から出て来て、キャッチすると白同様に自機の周りを回転しますが、1発くらうと死んでしまいます。うまく死なせずに面クリするとボーナス点が入ります。

黒パケット。こいつは敵なのです。当然のように撃ち殺しましょう。(殺せるのはカプセルから出てきたやつのみ。)

バラデュークとの違いは

このバラデュークIIで、前作との最大の相違点は「後ろに振り向けない」ということです。つまり、常に敵の左に回り込んで戦わなければいけないのです。

なれるまでは苦労するかもしれません。前半では、その欠点はあまり顔を出しませんが、後半では後ろから敵の出現が多数あるので、要注意です。

クリアへの道は長いぞ

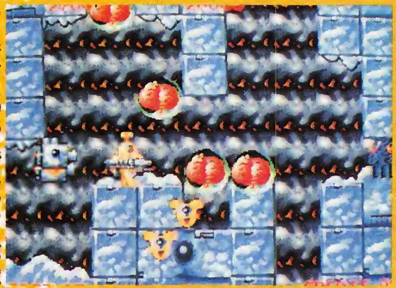
全部で48面ありますが、途中で何度となく別れ道が出て来ます。自分なりのルートを作ってしまうのが一番ですが、ルートによっては最終面が30面台になる場合もあるそうです。

最後に、コンティニューすると例のルーレットが出来て機銃艇、パケット、銃などがもらえるよ。

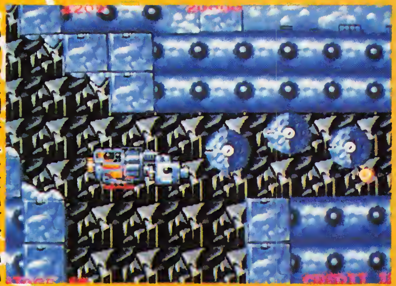
(PON)



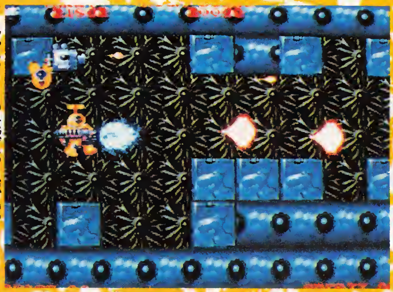
機銃艇に乗っているファイター。パケットも頼れる。



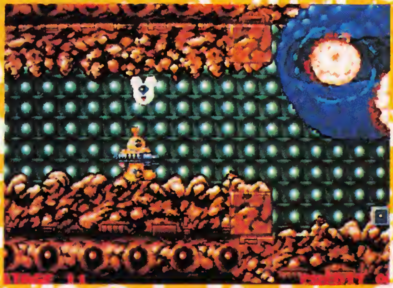
うーむ、このあとブラックベラボーが出て来ます。(うそ)



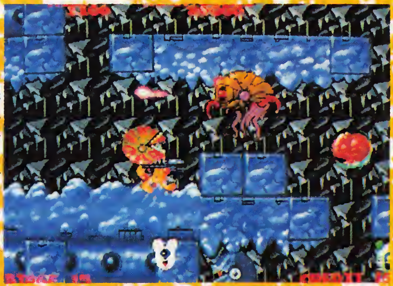
こいつらは相手にしない方がいいだろう。



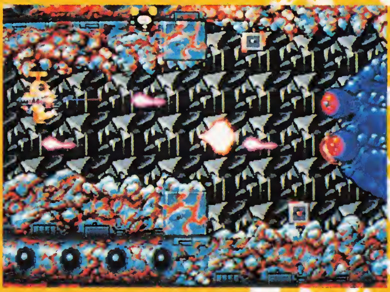
フルパワーの銃だ。強い。



こいつはすばしっこいぜ。



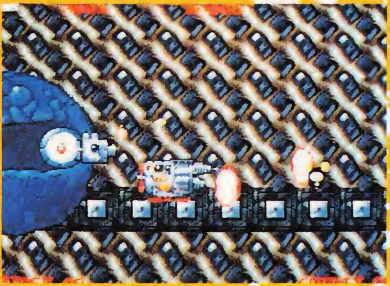
うーむ、顔がバガンだよ。



でましたグレートオクティー。けど弱い。

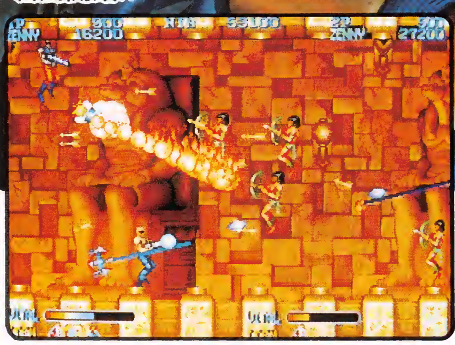


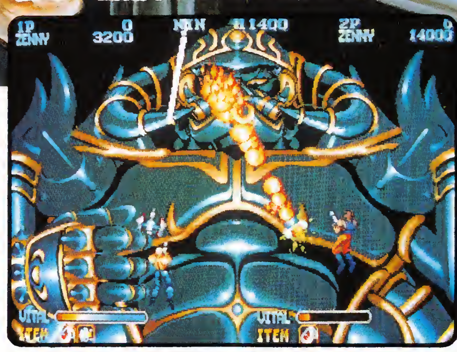
思わずコンティニューしたくなる。

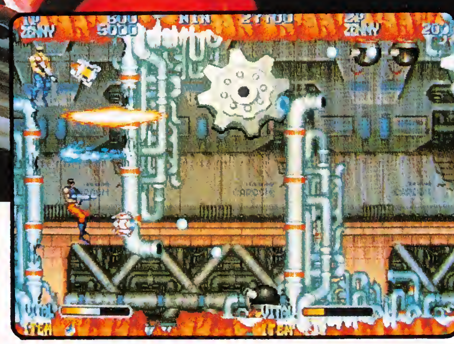


前には黒パケット、後ろからは永パ防止か…。









こんな所でヘバッてるようじゃ
打倒天帝なんて夢のまた夢！

株式会社カプコン
大阪市東区大手通り1－27(カプコンビル)
TEL (06)946-6658
東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F

ゲーメスト
10
NO.25
昭和63年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻第10号通巻25号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人加藤　博
発行株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円
(送料60円)



雑誌03659-10